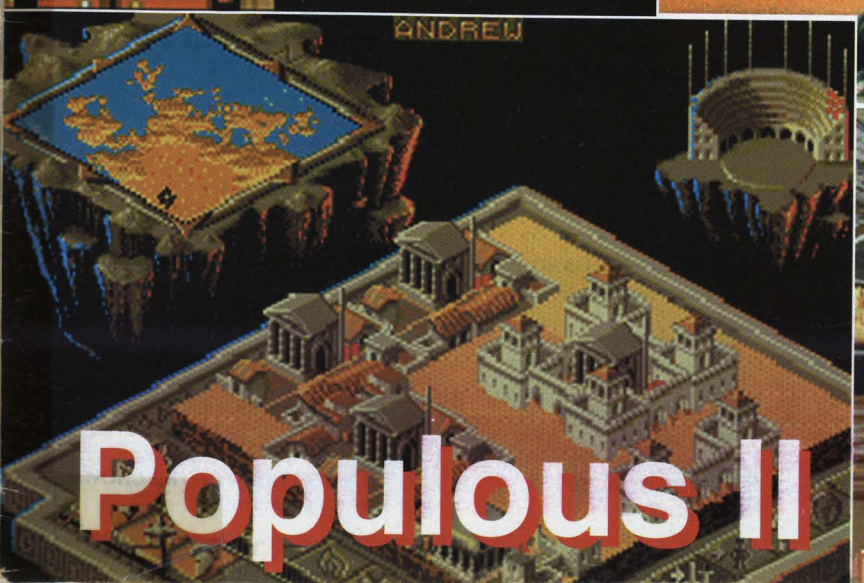
COLOR
Časopis počítačových her
11 EXCALIBUR
Červenec 1992
měsíčník pro majitele počítačů všech značek
24 Kčs

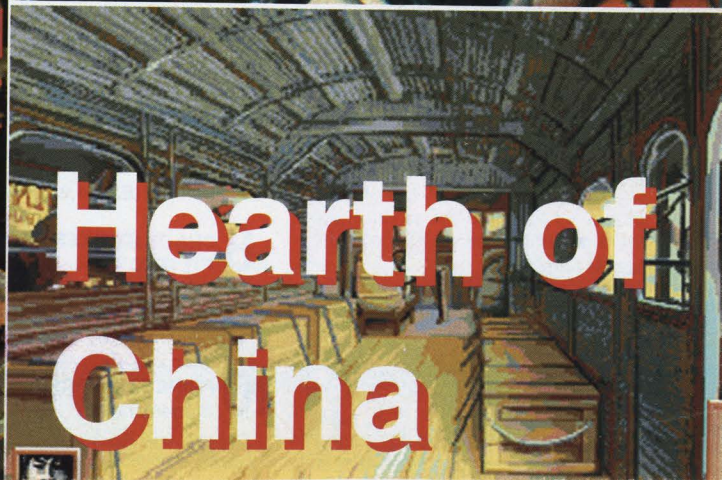
Barbarian II

First Samurai

The Shadowlands



Populous II



Hearth of China

EXCALIBUR HITPARÁDA

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČESKOSLOVENSKU

Vedoucí hra PC žebříčku nás překvapila. Srovnáme-li ji například se Space Questem IV od Sierry on-line, zbývá nám jen doufat, že se nové adventury od Sierry brzy dostanou mezi PC-hráče (Amigáči si o hrách typu SQ IV mohou nechat jen zdát). Klasická originální hra Lemmings si čestné druhé místo jistě zaslouží. Jsme zvědavi, za jak dlouho vystřídá Eye of the Beholder jeho druhé pokračování, které je sice graficky lepší, ale je prvnímu dílu snad až příliš podobné.

MYTH od systému 3 je skutečně dobrá hra, má perfektní grafiku i hratelnost. Bohužel na 16-bity se tato hra již tolik nepovedla, ale s tím ať se trápí PC-čkáři a Amigáči. R-type se drží v Sinclairáčském žebříčku již pěkně dlouho a jsme zvědaví, kdy se v něm odrazí R-type II, které na Amize vypadalo velmi slušně. Robocop je vskutku hra starička, ale nový Robocop 3 se za svého předchůdce jistě nemusí stydět.

Na čele amigáčské tabulky se nachází proslavená akční hra GODS. Gratulujeme týmu Bitmap broThers k tomu, že se jejich hra těší takové oblibě. Hádáme, co se asi stane, až uvidíte jejich novou hru „Chaos Engine", ze které Andrew dostal hráčský amok. POWERMONGER si druhé místo jistě zaslouží, ale raději bychom od firmy Bullfrog v naší hitparádě viděli hru Populous II, která je báječná. Totéž platí o LOTUSU od Gremlinu, jehož druhý díl je mnohem propracovanější.

Žebříček Atari ST je překvapující v tom, že se z velké části skládá z velmi starých her. Dungeon Master z roku 1987 je sice hra vynikající, ale postupem času vznikají i jiné podobné hry a některé, jako třeba Black Crypt od Electronic Arts, jsou i lepší (!). Lotus je evidentní standard - hrajete ho, až padáte únavou, potom si dáte černou kávu a pokračujete. Powermonger bez komentáře.

Turrican je klasická 2D střílečka a její pozice v 64 žebříčku je rozhodně zasloužená. Každopádně je prozatím v kategorii akčních her na osmibity nepřekonaná. Druhé a třetí místo obsadila firma Accolade se dvěma svými zcela odlišnými hrami; Test Drive II je i přes svůj počítačový „věk" vynikající automobilový simulátor a rozhodně patří k tomu nejlepšímu na osmibitech. Milovníci počítačových horrorů se zahnízdili i v řadách šedesátčtyřkařů, a o oblibě strašidelných příběhů svědčí třetí místo Elviry. Doufáme, že na osmibitech se brzy objeví její pokračování, Elvira II, ze které dostal Andrew na Amize druhý hráčský amok.

Po obrovské námaze sestavil ANDREW a ICE

PC

1. **PRINCE OF PERSIA** *Broderbund* (EXC 5)
2. **LEMMINGS** *DMA Psygnosis* (EXC 2)
3. **EYE OF THE BEHOLDER** *SSI* (EXC 5,11)
4. **F-19** *Microprose* (EXC 2)
5. **TEST DRIVE II** *Accolade* (EXC 6)
6. **POLICE QUEST** *Sierra On-line* (EXC 1)
7. **KING QUEST III** Sierra On-line (EXC 9)
8. **INDIANA JONES III** *Lucasfilm* (EXC 7,10)
9. **ELVIRA** *Accolade* (EXC 5,7)
10. **GOLDEN AXE** *Virgin Games* (EXC 7)

SINCLAIR

1. **MYTH** *System 3*
2. **R-TYPE** *Electric Dreams*
3. **ROBOCOP** *Ocean*
4. **DIZZY** *Code Masters* (EXC 5,9)
5. **TETRIS** *Mirrorsoft*
6. **ELITE** *Firebird Software* (EXC 1,9)
7. **THE LAST NINJA II** *System 3* (EXC 11)
8. **BATMAN THE MOVIE** *Ocean* (EXC 9)
9. **GOLDEN AXE** *Virgin games* (EXC 7)
10. **BARBARIAN II** *Palace software* (EXC 7,11)

AMIGA 500

1. **GODS** *Bitmap Brothers* (EXC 8)
2. **POWERMONGER** *Bullfrog* (EXC 3,5,8)
3. **LOTUS TURBO E.C.** *Gremlin* (EXC 1)
4. **DUNGEON MASTER** *FTL* (EXC 4)
5. **LEMMINGS** *Psygnosis* (EXC 2)
6. **TURRICAN II** *Rainbow Arts* (EXC 5)
7. **WINGS** *Cinemaware*(EXC 3)
8. **MEGA-LO-MANIA** *Sensible Software*(EXC 8)
9. **SWIV** *Storm* (EXC 9)
10. **SUPER CARS II** *Gremlin* (EXC 1,7)

Pokud jste si předplatil **EXCALIBUR,** můžete změnit pořadí prestižní **HITPARÁDY EXCALIBURU** a také **VYHRÁT HIGH-CLASS-JOYSTICK**. Napište na koresponděnční lístek pořadí svých pěti nejhranějších her, typ počítače a odešlete na adresu redakce **EXCALIBUR**u:

P.O.Box 414
111 21 Praha 1

Tento joystick v 3D provedení vyhrává **Pavel Petrlík, Chrudim 3.** Blahopřejeme!

ATARI ST

1. **DUNGEON MASTER** *FTL* (EXC 4)
2. **LOTUS TURBO E.C.** *Gremlin* (EXC 1)
3. **POWERMONGER** *Bullfrog* (EXC 3,5,8)
4. **LEMMINGS** *DMA Psygnosis* (EXC 2)
5. **ELVIRA** *Accolade* (EXC 5,7)
6. **FALCON** *Spectrum HoloByte* (EXC 6,7)
7. **B.A.T.** *Ubi Soft* (EXC 4,6,10)
8. **CHAOS STRIKES BACK** *FTL* (EXC 4,6)
9. **COLORADO** *Silmarils* (EXC 4)
10. **PRINCE OF PERSIA** *Broderbund* (EXC 5)

ATARI 800 XL/XE

1. **DRACONUS** *Cognito*
2. **MISJA** *Avalon*
3. **KARATEKA** *Broderbund*
4. **ZYBEX** *Zeppelin Games*
5. **TETRIS** *Mirrorssoft*
6. **FRED** *Avalon*
7. **NINJA COMMANDO** *Zeppelin Games*
8. **EIDOLON** *Lucasfilm*
9. **SPELLBOUND** *Mastertronic*
10. **ACE OF ACES** *Accolade*

COMMODORE 64

1. **TURRICAN** *Raibow Arts* (EXC 5)
2. **TEST DRIVE II** *Accolade* (EXC 6)
3. **ELVIRA** *Accolade* (EXC 5,7)
4. **THE LAST NINJA II** *System 3* (EXC 11)
5. **R-TYPE** *Electric Dreams*
6. **TURRICAN II** *Rainbow Arts* (EXC 5)
7. **THE LAST NINJA III** *System 3*
8. **ELITE** *Firebird Software* (EXC 1,9)
9. **BARBARIAN II** *Palace Software* (EXC 7,11)
10. **DEFENDER OF THE CROWN** *Cinemaware*

RECENZE

Barbarian II 4
First Samuraj 5
Robocop 3 6
Wolfchild 7
The Shadowlands (Země stínů) 8

NÁVODY

Populous II - popis herní obrazovky 10
Populous II - Kódy 13
Mapa k Head over Heels dvoustrana 14,19
Eye of the Beholder - mapy 20
Heart of China 24
Indiana Jones III 25
Rogue Trooper - popis a plánky 26
Monkey Island - 1. část řešení 27
Příhody Robina Hooda 28
Last Ninja II 29
Larry Leisure Suit III - popis a mapa 30

RUBRIKY

Hitparáda a výsledky losování 2
Obsah 3
Něco nového od Fuxoftu? 7
Inzerce strany 15,18
Plakát dvoustrana 16,17
Tipy & triky 20
Předplatné 29

Barbarian II - pokračování superdobrodružství

Populous II - vžij se do role boha...

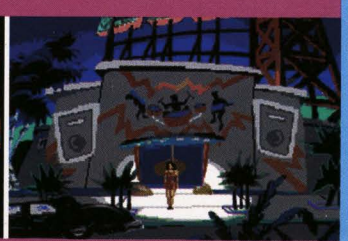
Wolfchild - zvlčení člověka

ZA MĚSÍC

Agony

Conan

King Quest III



Larry V

TABULKA HODNOCENÍ

1 - 19% katastrofa
20 - 49% nic moc
50 - 69% jde to
70 - 89% pohoda
90 - 95% super
96 - 99% total

5 ★ = NEJLEPŠÍ
1 ★ = NEJHORŠÍ

Testy provádíme podle několika kritérií, abychom dosáhli maximální objektivity hodnocení.

EXCALIBUR 11 © Popular Computer Publishing, 1992. ŠÉFREDAKTOR: Andrej Anastasov. ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Martin Ludvík. REDAKCE: Andrej Anastasov - ANDREW, ICE a David Kika - KIKI. GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA: Studio 24, tel. 02/767329. TISK: MORAVIAPRESS, a.s., Břeclav. NÁKLAD: 30.000 výtisků. **ADRESA REDAKCE A PŘEDPLATNÉ: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** ROZŠIŘUJE: PEAL, PNS, PC INFO a počítačová centra. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. MK ČR 5 204, MIČ 47 129.

BARBARIAN II

Anglická firma Psygnosis má ve světě počítačových her poměrně dobré jméno. Proto je každá nová hra této firmy očekávána s netrpělivostí a nadšeně vítána do sbírek všech „notorických" hráčů. Vzpomeňme například na SHADOW OF THE BEAST, LEMMINGS nebo ARMOUR GEDDON. BARBARIAN II, který částečně navazuje na první díl **(EXCALIBUR 4/91)** však, alespoň u mne, zklamal všechna očekávání.

BARBARIAN II je průměrná „bludišťová" arkáda. Jako ve všech Conanových dobrodružstvích je kladen větší důraz na „fyzické" schopnosti hrdiny (v tomto případě schopnost manipulovat joystickem), než na jeho duševní schopnosti. Těch pár problémů, které se staví do cesty, hravě překonáte a tak se můžete plně věnovat zabíjení dotíravých nepřátel. K tomu je hra přizpůsobena skutečně pečlivě. Cestou, na jejímž konci stojí jako obvykle super zlý nepřítel - kostlivec Hegor, nacházíte množství oblíbených zbraní - nože, meče, sekery, kopí, luky, kuše, atd. Na rozdíl od hry Barbarian vytvořené firmou Palace software (která je podle mého názoru i přes své šestileté „stáří" mnohem lepší) zde však není k dispozici takové množství efektních úderů.

Hra je poměrně rozsáhlá - 3 herní diskety + disketa s vynikajícím úvodem (PSYGNOSIS je známa svými kvalitními demo-programy, ale tento fakt nemůže změnit pohled na hru). Vlastní hra tomuto rozsahu bohužel neodpovídá. Naštěstí není nutné diskety často vyměňovat, takže se obejdete i bez externí disketové jednotky. Mimochodem, podle mého názoru zatím nejlepší zpracování příběhů Howardova hrdiny, hra CONAN THE CIMMERIAN od VIRGIN GAMES, je handicapována právě svým rozsahem. Nemáte-li harddisk nebo alespoň dvě externí disketové jednotky, bude pro vás vyměňování 4 disket této fantastické hry skutečným peklem.

Ale zpět k BARBARIANOVI od PSYGNOSIS. Co se týká grafického zpracování, nevybočuje hra z obvyklého průměru. Nedá se říci, že by grafika byla vyloženě špatná, ale laťka, kterou PSYGNOSIS svými předcházejícími hrami postavili hodně vysoko, zůstane rozhodně Barbarem nedotčena. Všechny postavy jsou vykresleny poměrně precizně a věrně s výjimkou jediné - postavy Conana. Při pohledu na tohoto hrdinu, kterého se vždy podvědomě snažím ztotožnit s postavou A. Schwarzeneggera, se neubráním jistému úsměšku - cože, tenhle panáček s vlajícími vlasy, který mnohem víc připomíná zahradního trpaslíka než nepřemožitelného bojovníka, to je ten ideál mužnosti a síly?

Co se týká hudby a zvukových efektů, jsou poměrně na slušné úrovni, i když opět nevybočují z průměru. Chybí mi rovněž možnost volby hudby v průběhu hry - po čase se omrzí poslouchání skřeků umírajících nepřátel.

Pokud jde o děj hry, posuďte sami - dobrodružství začíná v lese, kde se kromě bojovníků a loupežníků nachází i několik fantaskních potvor. Z lesa vede cesta, jak jinak, nežli do hluboké jeskyně, kde se nachází poměrně dobře udržované podzemní sídlo. Cestou po jeskyni je nutné sbírat klíče od zamčených dveří, to je také jediný problém této části hry. Z jeskyně se Conan dostane do jakéhosi blíže neidentifikovaného města, kde je odměnou za jeho námahu několik obchodů se zbraněmi a hospod nižších cenových skupin, ve kterých si můžete nakoupit lepší výzbroj (z peněz ukradených pocestným v lese) nebo kus žvance. Když si v hospodě dáte jídlo u místního stolu, dozvíte se řadu užitečných informací a vašem poslání. Z města si můžete odskočit do přilehlého lesíka a věnovat se Conanovu oblíbenému řemeslu, okrádání pocestných. K cíli však vede jiná cesta a tou je vyvýšený vchod do domu v severní části města. Než se do domu dostanete, musíte vyřešit jeden nepříliš složitý problém, na který jistě stačíte i bez pomoci **EXCALIBURU**.

V domě už narazíte na tvrdší nepřátele, ale i s nimi si váš meč a luk jistě poradí. Než se utkáte s vaším úhlavním nepřítelem, musíte ještě zavítat do podzemních katakomb, kde na vás čeká sebranka kostlivců, pár draků a jiných potvor - nic neobvyklého. Když splníte cíl vaší cesty a zabijete Hegora, můžete se s klidným svědomím vrátit domů a vyprávět o svých dobrodružstvích dětem.

BARBARIAN II je hra jako stvořená pro ty, kteří mají rádi kreslení map a zabíjení. Žádnou jinou myšlenku jsem v této hře nenašel. Nápad není zase tak špatný, ale rozhodně by zasloužil lepší zpracování, na jaké jsme od PSYGNOSIS zvyklí. V každém případě to není hra, bez které by byl život každého počítačového hráče pustý a prázdný...

ICE

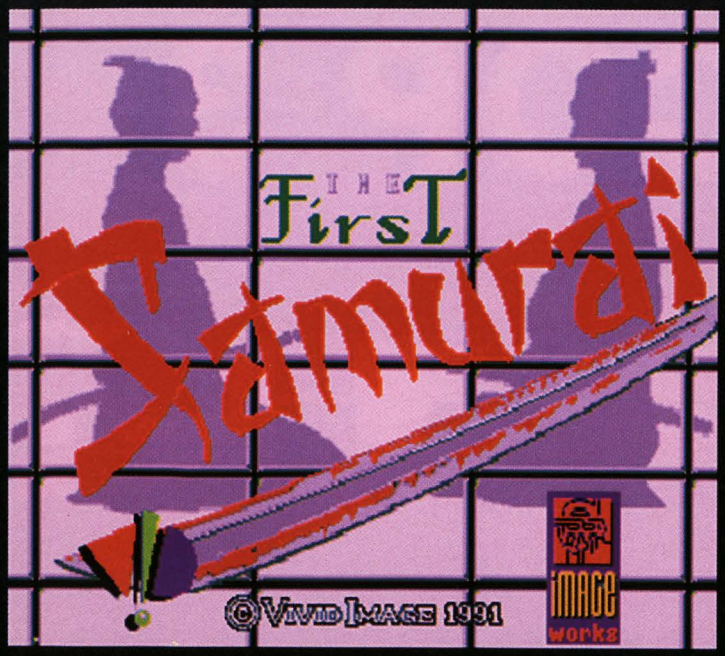
EXCALIBUR 11 TEST

jde to

Barbarian II

8 bit 16 | Arcade | Psygnosis, 1991 | 60%

GRAFIKA	★★★
HUDBA	★★★
NÁPAD	★★
ZÁBAVA	★★★



TEN PŘÍBĚH JE TAK STARÝ...

Démon v lidské podobě sestoupil ze svého horského panství a zákeřně přepadl Samuraje a jeho Mistra. Mladý Samuraj byl proti Démonovým kouzlům naprosto bezbranný. Jeho Mistr tedy bojoval sám až po dlouhém a krutém boji podlehl. Ještě předtím, než Mistr naposledy vydechl, přivolal obraz své duše. Ze strachu před porážkou se Démon vrhl na útěk do vzdálené budoucnosti. Nešťastný Samuraj hledal pomoc zemřelé duše, aby pronikl do základů magie. Vyzbrojen kouzelným mečem, pronásleduje Démona časem, aby pomstil smrt svého Mistra...

Tak takhle nějak začíná nejnovější hra firmy MIRRORSOFT (VIVID IMAGE), jejímž autorem není nikdo jiný, než RAFFAELE CECCO. Ostříleným hráčům na nezapomenutelném ZX Spectru není snad ani třeba tohoto programátora déle představovat a ti, kteří ještě neměli možnost se s tímto autorem setkat, se o jeho kvalitách přesvědčí v zápětí potom, co začnou hrát hru o PRVNÍM SAMURAJI.

FIRST SAMURAI je hra, která člověka „chytne" hned od začátku a to je vlastnost, kterou v současné záplavě her oceňuji nejvíce. Samuraj se vydává na cestu, aby pomstil smrt Mistra. Než se ale dostane zlému Démonovi na kobylku, je třeba projít několik zón, které tvoří rozsáhlá bludiště. Bludiště nejsou ani velká ani příliš složitá a tak se v nich již při druhém sehrání hry budete bezpečně orientovat. Po cestě narazíte na řadu nepřátel, kteří mají spadeno právě na váš život, přesněji řečeno, na zásobu vaší energie. Každá domluva je marná, a tak nezbývá než se pustit do boje.

Zpočátku má Samuraj k dispozici pouze holé ruce a nohy, ale s rostoucí zkušeností (po zabití několika nepřátel) se v jeho rukou objeví kouzelný meč a hned je na světě veseleji...

Aby se hra nezvrhla v bohapustou „arkádu", je třeba v každé zóně najít určitý počet speciálních předmětů, které připraví cestu k závěrečné potvoře, která na konci každé zóny čeká. Během hry se ale do cesty staví překážky, které nelze překonat ani silou meče. Nepomůže ani to, že meč je kouzelný. Přichází na řadu to, co nesmí chybět v žádné správné pohádce - kouzla. Stačí najít kouzelný zvoneček a zazvonit. Potom se sice neobjeví Rumburak, ale duše zemřelého Mistra, která překážku spolehlivě odstraní (uhasí oheň, přemostí propast...). Když vás při hraní omrzí stereotypní zabíjení mečem, můžete používat vrhací nože, sekery a jiné kuchyňské nástroje.

Kvalita hry však nespočívá pouze v nápadu, který, po pravdě řečeno, není příliš originální, ale především v dokonalém zpracování. Po grafické stránce nelze této hře skutečně nic vytknout - krajina je plná detailů, které, ačkoli nejsou pro děj podstatné, dotvářejí pohádkovou atmosféru hry. Meč Samuraje se blýská, na sloupech se otáčejí modlitební válečky, ohýnky (ty jsou mimochodem velice nebezpečné) vesele plápolají, voda šplouchá... Všechny postavy jsou čistě animované, rychlost animace se nesníží ani když se obrazovka jen hemží bojovníky.

Skutečnou lahůdkou jsou však zvukové efekty a hudba. Každý úder je provázen efektním výkřikem Samuraje, který nepochybně nahání nepřátelům větší strach než jeho meč. Ten se ostatně v jeho rukách objeví s neméně působivým výkřikem. Při každém úspěšném zásahu se ozve dramatický zvuk, který podbarvuje už tak dokonalou, téměř scénickou hudbu. V hudbě dochází i k jakési gradaci, protože výška a barva skřeků, které vydávají zasažení nepřátelé, se mění, a tak se při obzvlášť krvavých scénách můžete zaposlouchat do melodie složené pouze ze zvuků, které vydávají umírající nepřátelé (velice poetické). Po cestě bludištěm je potřeba občas doplnit zásoby životní energie. Jediným způsobem, jak nabýt zpět svoje poničené zdraví, je něco pojíst. Naštěstí se všude povaluje množství jídla. Nejpříjemnějším překvapením je nález „dárkového koše", který obsahuje vybranou, energeticky hodnotnou krmi samurajů (jablka, banány, kuřecí stehna...). Aby byla radost dokonalá, po otevření koše (jak jinak než mečem) se ozve nebeská hudba a andělský zpěv: háááleluúúja, háááleluúúja... co si víc přát - dobrou chuť.

Moje osobní hodnocení: FIRST SAMURAI je důkazem toho, že v oblasti 2D „bludišťových" her, ještě nebylo řečeno poslední slovo. Hra sice nemá příliš vysokou myšlenkovou hodnotu, což je ovšem vyváženo vynikajícím programátorským zpracováním. Máte-li tedy právě teď tu správnou bojovou náladu, dobrý joystick a pevné nervy, potom neváhejte a vydejte po stopách zlého Démona pomstít smrt zesnulého Mistra...

NĚKOLIK RAD PRO ZAČÍNAJÍCÍ SAMURAJE:

- na začátku hry je Samuraj beze zbraně, meč se v jeho rukou objeví až po zabití několika okolních netopýrů; z každého zabitého tvora vyletí jeho duše a „vstřebá" se do těla Samuraje - tak vzroste jeho síla (symbol meče vpravo dole)
- předměty je možno sbírat jen při plné síle - tj. když obrázek meče je kompletní
- Samuraj může nést maximálně dva předměty: zvoneček a vrhací zbraň
- vrhací zbraň je aktivována po podržení FIRE, zvoneček zazvoní po skrčení se a FIRE
- sílu vrhacích zbraní je možno zvyšovat - stačí nacházet nože, ostnaté koule atd. a postupně je aktivovat - namísto jedné zbraně bude Samuraj vrhat tři
- v průběhu hry si můžete svoji pozici „schovat" do magické vázy (stejné, jako je ta u startu) - stačí se u kouzelné nádoby skrčit a počkat, až se objeví nápis Active. Bude to sice stát trochu síly vašeho meče, ale bude-li Samuraj zabit, nebo když vypije lahvičku s kouzelnou tekutinou, objeví se znovu u poslední aktivované vázy.
- ne všechny předměty leží na zemi. Některé z nich jsou schované ve stěnách a na stropech. Najdete-li lucernu a aktivujete-li ji, bude na místě skrytých předmětů blikat kouzelé světélko.
- nezapomeňte na speciální předměty, které je třeba v každé zóně najít. S jejich pomocí a s pomocí duše Mistra překonáte překážku na konci každé zóny (v první úrovni jsou to čtyři klády, které hodíte přes velkou vodní propast, ve druhé nádoby s vodou, kterými uhasíte velký oheň atd.).
- v bludišti se můžete pohybovat třemi způsoby: prostou chůzí, pomocí magických váz a malých lahviček s „transportní" tekutinou (je výhodné aktivovat vázu před vchodem do velkého bludiště, které nevede k cíli zóny - ušetříte si tak námahu se zpětným procházením) nebo pomocí teleportu - stačí vstoupit do dosahu teleportu (obláček okolo kterého obíhají hvězdičky) a podržet FIRE
- ovládání z klávesnice: **M** přepínání hudby - **B** informace o sesbíraných předmětech, informace o speciálních předmětech - **P** pausa
- a na konec rada nad zlato - jakmile dočtete, zkuste si hru FIRST SAMURAJ zahrát sami

ICE

EXCALIBUR 11 TEST
SUPER

The First Samuraj

8 bit 16	Adventure,arc	90%
Mirrorsoft, 1991		

GRAFIKA	★★★★★
HUDBA	★★★★★
NÁPAD	★★★★
ZÁBAVA	★★★★★

ROBOCOP 3

Robocop - neohrožený policista se opět objevuje na monitorech domácích počítačů. Kdo by snad tohoto ryze amerického hrdinu neznal z úspěšného filmu a jeho pokračování, které bylo dokonce uvedeno i v našich kinech (podobně jako u filmu Highlander pouze 2. díl...). Jistě si vzpomenete na stejnojmennou hru, se kterou firma OCEAN v roce 1988 pronikla na hrací automaty videoheren i na domácí počítače. ROBOCOP 1 je nyní už jen vzpomínkou na počátky počítačové zábavy. Dnes již jednoduchá arcade nikoho nešokuje, ale je třeba říci, že na dobu svého vzniku byl počítačový ROBOCOP I velice oblíbený. Herní verze ROBOCOPA II byla již pouhou 2D chodičkou mlátičkou. ROBOCOP je v průběhu celé této hry ověnčen spoustou výbuchů a kulek. Nekonečné množství padouchů vylézá ze všech stran...

Dnes přichází OCEAN s novým nápadem na zpracování filmového tématu a tento nápad svědčí o tom, že firma OCEAN se ještě nehodlá odebrat do propadliště dějin, kde končí vyčerpané softwarové firmy. ROBOCOP 3 je zpracován skutečně netradičně. Na třech disketách najdete simulaci policejního automobilu, několik akcí, ve kterých ROBOCOP (jako obvykle) čelí jen pomocí své pistole mnohonásobné přesile nepřátel, prožijete boj zblízka proti jednomu velice nebezpečnému kyborgovi a když všechny nástrahy úspěšně překonáte, navléknete na záda raketový motor a jako RoboBatman budete létat nad městem, ve kterém se to jen hemží vrtulníky, tanky a známými ED 209, bojovými roboty. Netradiční zpracování však spočívá v tom, že všechny části hry jsou zpracovány vektorovou grafikou (podobně jako u leteckých simulátorů). Na svět se můžete dívat očima ROBOCOPa nebo přepnout na jeden z vnějších pohledů, kterých je skutečně bohatý výběr. Potom máte dojem, že nehrajete počítačovou hru, ale že sledujete napínavý film, jehož hlavním hrdinou jste vy sám.

Hra nabízí dva způsoby pohledu na „práci" ROBOCOPa. Jestliže v počátečním menu zvolíte jako typ hry **„Movie adventure"**, budete s hlavním hrdinou prožívat děj filmu ROBOCOP 3 od začátku až do konce (pokud při tom nepřijdete o život). Máte tak jedinečnou příležitost znát obsah filmu, který ještě není zcela dokončen, což se jen tak někomu nepodaří. Jestliže zvolíte možnost **„Arcade action"**, získáte sice přístup ke všem misím ROBOCOPa, ale nedozvíte se, jak film dopadne. Před započetím **Movie adventure** ale doporučuji všechnny „disciplíny" nacvičit právě pomocí volby **Arcade action**.

Celá hra je zpracována pohledem televizního zpravodajství, které se nazývá **„Mediabreak"**, jehož heslo zní „dejte nám dvě minuty a my vám dáme svět". Každá akce začíná pohledem do televizního studia, které na rozdíl od předcházejících počítačových zpracování ROBOCOPa 1 a 2 odpovídá filmové realitě. Sympatická Jess Perkins a Casey Wong informují o nejnovějších událostech ve světě, týkajících se ROBOCOPa. Potom se z televizního studia přeneseme s jedním z všudypřítomných reportérů na scénu, většinou následuje i animovaná sekvence, která tématicky předznamenává následující akci a potom je již osud ROBOCOPa v našich rukou.

Právě jsme obdrželi zprávu o vloupání do policejního skladiště, policejní robot ED 209 zmizel. Policie stíhá zločince, kteří se pokoušejí o útěk v ukradeném automobilu...

Toto je začátek první části filmového dobrodružství; úkolem ROBOCOPa je dostihnout a eliminovat zločince jedoucí v ukradeném voze. Tato část hry je vektorovou simulací jízdy policejního automobilu. Hra nabízí rozsáhlý výběr pohledů z automobilu i z venku, z nichž je bohužel většina nepoužitelná pro ovládání jízdy. Při pohledu z automobilu do stran je vidět tvář ROBOCOPa z profilu tak, jako by kamera zabírala jízdu z pohledu spolujezdce. Venkovní pohledy jsou záběry televizních kamer, které sledují automobil z jednoho místa, aniž by se samy pohybovaly. Tento způsob pohledu sice přibližuje atmosféru filmu, ale z automobilu činí neovladatelnou hračku. Jízda městem je velice dynamická a zábavná; stačí sledovat radar a provoz na nepříliš frekventovaných silnicích a přitom se kochat detailně propracovaným vzhledem města. Po dostižení ukradeného automobilu je jeho likvidace otázkou řidičské dovednosti. Až budou zločinci umírat v troskách zničeného automobilu, objeví se na monitoru hlášení o ROBOCOPově parťačce Lewisové - potřebuje okamžitou pomoc. Po vystoupení z automobilu začíná další akce: záchrana Lewisové ze spárů gangu Splatterpunků.

Tato část připomíná hry „v hlavní roli" **(Role play adventure)**, podobně jako například u hry CORPORATION se i zde pohybujete po vektorových chodbách a místnostech. Úkolem této akce je podle zvukového lokátoru najít Lewisovou a osvobodit ji ze zajetí. Pohyb po chodbách je řízen myší, což umožňuje precizní orientaci a přesné zaměřování cílů - nepřátel, kterých tady není zrovna málo.

Po ukončení této akce dojde k několika dramatickým změnám, které ovšem nebudu prozrazovat, abych vám nezkazil radost ze hry. Můžete se ale těšit ještě na další jízdu automobilem po městě, dosytosti si zastřílíte ve dvou dalších budovách, čeká vás souboj s robotem - ninjou a na konec se povznesete nad všechny starosti všedního světa a nad městem zločinu budete létat s raketovým motorem na zádech. To je snad dostatečná záruka hodnotné počítačové zábavy.

Co říci závěrem? ROBOCOP 3 patří mezi ty hry, které rozhodně stojí za shlédnutí. Hra svědčí o tom, že vektorová grafika najde uplatnění i v jiných hrách než v klasických simulátorech a rozhodně ne s menším efektem. ROBOCOPa III si můžete zahrát i na 512KB, ale majitelé 1MB nebudou rozhodně litovat - objeví se podmanivá scénická hudba, která u 512KB chybí. Hra má pochopitelně i nedostatky. Jedním z nich je špatná ovladatelnost jízdy automobilu z pohledu stojících kamer. Dalším, poněkud závažnějším nedostatkem je to, že bez malého podvůdku je hra téměř nehratelná. Tém, pro které tato chybička představuje velkou překážku, poradíme toto: na začátku každé nové zóny stiskněte klávesu **„P"**, držte **pravý „SHIFT"**, napište **„THE DIDY MEN"**, pusťte shift a stiskněte podruhé **„P"**. Na obrazovce by se měl objevit nápis **„Cheat mode operative"**...

Těm ostatním, poctivým, držíme palce.

ICE

EXCALIBUR 11 TEST
SUPER

Robocop 3

8 bit 16 | V hlavní roli | Ocean, 1991 | **80%**

GRAFIKA	★★★★★
HUDBA	★★★★
NÁPAD	★★★★
ZÁBAVA	★★★★

WOLFCHILD

Temná noc padla nad opuštěným rodinným sídlem vysoko v horách. Myšlenky, které se honí hlavou jedinému živému tvoru v tomto domě, nejsou o mnoho světlejší než noc. Tímto tvorem je mladý muž, jehož jméno jako by bylo stvořeno pro počítačovou hru - Saul. Saul je opuštěný - jeho rodina byla vyvražděna zlým Draxxem (z toho jména zlo přímo vyzařuje) a jeho otec, významný vědec, byl unesen. Saulovy myšlenky se stále honí okolo jedné věci - „Vlčí dítě", poslední otcův projekt. Saul je jako každý správný hrdina počítačových her mužem činu - než skončí animované demo na začátku hry, Saul je rozhodnut; vyzkouší projekt „WOLFCHILD" sám na sobě a zachrání svého otce, pomstí smrt rodiny. S myšlenkou na pomstu vstupuje do stroje, který umožňuje mutaci člověka ve vlka a vydává se na dlouhou a nebezpečnou cestu...

Tak to je ústřední myšlenka nejnovější hry firmy CORE DESIGN, ztvárněná v úvodním animovaném demu. Přiznám se, že toto demo mě velice nadchlo a doufal jsem, že po takovém předkrmu se dočkám kvalitní „stravy" v podobě alespoň slušné hry. Bohužel jsem se mýlil...

WOLFCHILD je průměrná arkáda bez jakéhokoli náznaku myšlenky nebo nápadu. Pokud se někomu zdá, že myšlenka proměny člověka ve vlka je originální, potom doporučuji zahrát si hru KNIGT LORE **(EXCALIBUR 5/91)**, která rozptýlí všechny pochybnosti o originalitě nápadu WOLFCHILD. Ve Vlčím dítěti se vydáváte na cestu po pěti 2D zónách, které jsou jako obvykle odzdola až nahoru zaplněny nepřáteli. Cestu bludištěm začínáte jako „obyčejný" člověk - Saul (tady vzpomeňme hru ENIGMA FORCE a jednoho z jejich hrdinů robota s velice podobným jménem - Maul). Najdete-li speciální symbol pro zvýšení životní energie, v Saulovi se probudí jeho zvířecí pudy a podle přísloví „Člověk člověku vlkem" se s táhlým zavytím změní v podivného tvora - napůl člověka, napůl vlka. S tímto tělem je boj proti nepřátelům snadnější; jako vlk má Saul k dispozici množství tzv. Psycho-zbraní, což jsou v podstatě různé druhy střel.

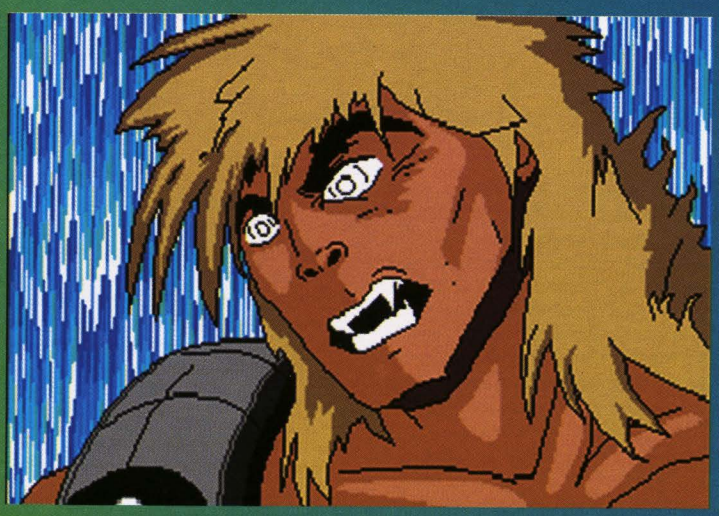
Je-li po bojích s nepřáteli Saulova energie vyčerpána, vrátí se mu opět jeho lidská podoba a boj beze zbraně je opravdu jen pro drsné povahy. Na konci každé zóny čeká obvykle speciální potvora, kterou není snadné zabít ani s vlčím tělem. Na úplném konci hry vás čeká ještě souboj s Draxxem a jestliže zloducha porazíte, osvobodíte otce a můžete se v klidu vrátit domů a vyprávět o svojí cestě malým vlčatům.

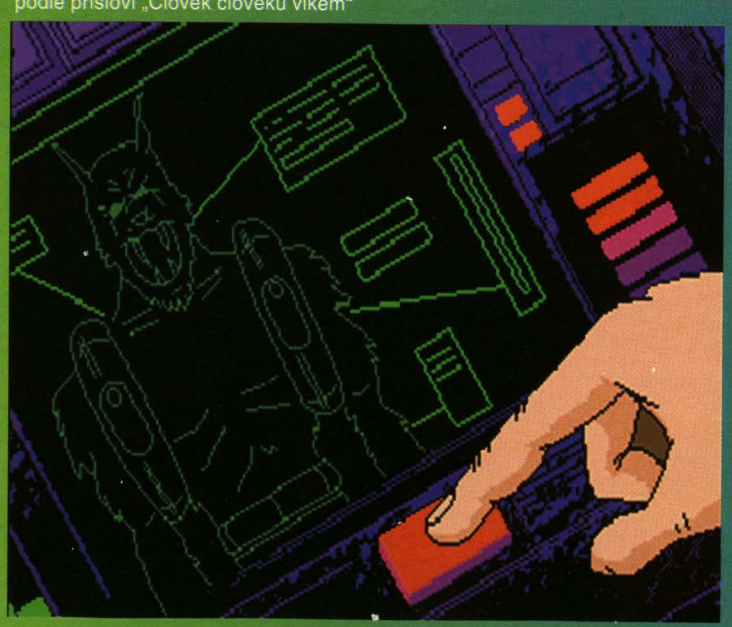
Po grafické stránce je hra celkem slušně provedena, ale i tady by bylo možné hledat nedostatky. Nedá se ale říci, že by si autoři hry nedali s technickým provedením práci. Prostředí je plné detailů, které jsou občas velice realistické. Já osobně nesnáším hmyz v jakékoli podobě, a tak pro mě nebylo příjemné projít třetí úroveň - tady se všechno jen hýbe odpornými (ale výborně nakreslenými) brouky, pavouky, housenkami a nejrůznějšími odrůdami bodavého hmyzu. Při hodnocení grafiky spíše zamrzí, že programátoři CORE DESIGN vyplýtvali tolik své energie pro hru, jejíž myšlenková úroveň by snesla i o stupínek horší zpracování.

Hudba je poměrně kvalitní, pro každou úroveň je tu jiná skladba, která podbarvuje bojovou atmosféru hry. V zásadě lze říci, že ani hudba, ani zvukové efekty nevybočují z obvyklého průměru. V žádném případě se zde ale nejedná o takovou bombu, jakou byl například TURRICAN II se svou strhující hudbou v roce 1991.

Sečteno a podtrženo - WOLFCHILD je řadová arcade s průměrným zpracováním. Svým obsahem je jako stvořená pro hrací automaty videoheren, ve kterých se jistě brzy objeví. Bez tréninku je sice velice obtížné ve hře postoupit do dalších úrovní, ale právě to je možná ta vlastnost, která činí hru přitažlivou - když už nic jiného, je tu alespoň pocit z dobrého ovládnutí joysticku...

ICE





EXCALIBUR 11 TEST

jde to

Wolfchild

8 bit 16 | Arcade | Core Design, 1991 | 50%

GRAFIKA	★★★★
HUDBA	★★★★
NÁPAD	★★
ZÁBAVA	★★

NĚCO NOVÉHO OD FUXOFTU?

Amigáči mají na české textovky docela smůlu, alespoň ke mně se nedostala prozatím žádná slušná česká adventura. Na rozdíl od Sinclaira, kde se to českými textovkami jen hemžilo (MRAZÍK, POKLAD, INDY JONES I-III, DOBÝVÁNÍ HRADU, TRUDANJA DOROGA, STRGOL, atd...), jsou Amigáči neustále na suchu, že by to tak mělo zůstat navždy? Cožpak se nenajde nikdo, kdo by uměl vytvořit pořádnou (!) Českou textovku na Amigu?

Pravděpodobně již asi tušíte, kdo že tím průkopníkem bude. Pan Fuxoft se již před jistou dobou nechal slyšet, že prý něco nového tvoří a proto jsem se vydal vyzvídat, co že to přesně bude. Po jistém smlouvání mi bylo dovoleno usednout před Frantův monitor a osobně si vyzkoušet hratelnost jeho nové adventury.

Hra se odehrává v daleké budoucnosti. Na zemi a v blízkém vesmíru vládne podivný společenský řád a vy jste jedním z jeho tajných agentů. Začínáte hrát v hypnotickém spánku, kde musíte splnit poslední ze svých testů. Test je jednoduchý - musíte přenášet různé geometrické útvary podle logických zásad a vkládat je do připravených otvorů. Po skončení testu vás probudí a vy budete postaven před Velkou komisi, kde se dozvíte, co vás očekává. Více mi nebylo dopřáno spatřit, takže se budu věnovat zpracování hry.

U Frantovy adventury musím začít slovíčkem SKVĚLÉ. Já vím, že na Amigu již existuje několik českých textovek, ale záměrně jsem se vyhnul jejich vyjmenovávání, jelikož mi připadá, že nedosáhly ani úrovně některých Sinclairáčských perfektních adventur. Pokud by snad jejich autoři měli námitky na moje stanovisko, pojďme se podívat, jak má taková pěkná adventura vypadat.

František si skoro půl roku před vymýšlením své textovky připravoval vlastní programovací jazyk, ve kterém si své dílko píše. Snažil se o to, aby hráč měl k dispozici co nejpříjemnější ovládání. Ve valné většině případů budete jak u sloves, tak i u podstatných jmen moci zadávat jen první tři písmena patřičných výrazů! Podstatná jména mají v programu vždy několik synonym, aby jste nemuseli koumat, nad tím, co za PŘESNÝ výraz napsat. Jelikož spousta amigáčů vášnivě "paří" anglické textovky, budou pro ně připraveny některé základní anglické výrazy jako LOOK atd. (při testování jsem např. pravidelně používal LOOK místo PROZKOUMEJ aniž bych si to uvědomil). Funkčními klávesami si můžete přepínat různé druhy písma, obrazu, zarovnávání textu, barvu textu, výměnu funkcí tlačítek y-z aj. Prozkoumat budete moci většinu předmětů v každé místnosti a příkazy typu PROHLEDEJ SE samozřejmě nebudou chybět.

Pro úplnost musím konstatovat, že textovka zdaleka není dokončena, takže je velice pravděpodobné, že bude ještě mnohokrát vylepšena a prý bude dodána i grafika.

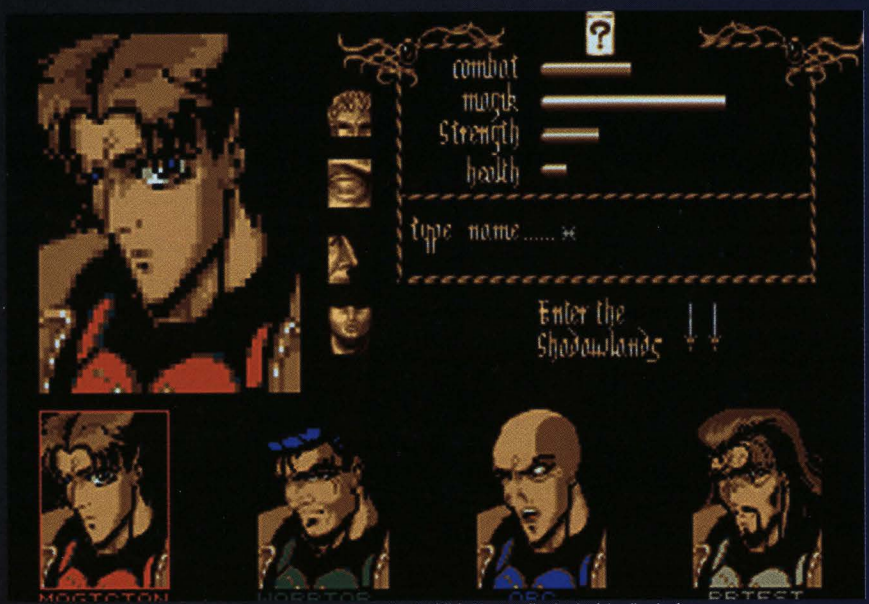
Dravější pařany jistě potěší, že hra bude obsahovat i tajné lokace a" bredy" v šuplatech, takže o záhady nebude nouze. Přeci jen však Frantovi musím jednu věc vyčíst, textovka totiž bude relativně lehká, aby ji mohl dohrát každý. Budu tedy muset oželet příkazy typu **SKOČ O TYČI** (DOBÝVÁNÍ HRADU) nebo **VYSTŘEL KOKOS Z PODPRSENKY** (LARRY III), což mě neobyčejně mrzí.

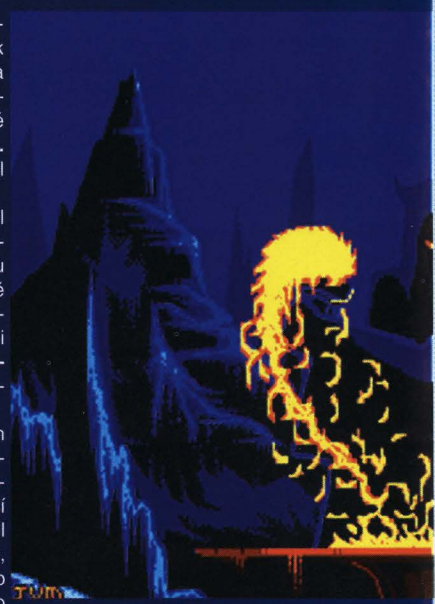
Za spolupráci Frantovi Fukovi děkuje

ANDREW

THE SHADOW (ZEMĚ ST

DOMARK 1992





Daleko v zapadlých končinách ležela kdysi bájná země Koranos. Jejím středem protékala posvátná řeka Caval, zvaná též řekou věčnosti. Nebylo však tomuto kraji souzeno, aby jeho lid žil v míru a v pokoji. Za pohořím Gurangas, ve stínové zemi vládl krvavou rukou ďábel v lidské podobě zvaný Cthul Tol Anuin. Hordy jeho stvůr jednoho dne překročily pohoří a smrtelné výkřiky obětí roztrhly dlouhý mír a klid. Když sám vládce Koranského lidu, princ Vashnar padl pod kopím netvora Cthula, ztratili bojovníci svou odvahu do nerovného boje. Poslední zbytky odporu se soustředily do města Aquanor, které vévodilo východní části země. Jedné hvězdné noci však stanul na dlažbě zapadlé uličky tohoto města muž v bílém. Přinesl poselství z říše zemřelých. Pozvedl hlavu ke hvězdám a zašeptal sen věčnosti, sen naděje. Lidé města Aquanor spali té noci nezvykle klidně. Než rudé raní slunce odhalilo svou žhavou tvář, pochodovaly již zástupy lidí na západ, k břehům posvátné řeky Caval. Jakmile první znavení poutníci upili ze svých dlaní posvátnou vodu, řeka vystoupila z břehů a dotkla se svým chladem všech příchozích. Tichá bouře zatemnila oblohu, čas odplaty nadešel. Zanedlouho se lidé plní naděje a síly vraceli do svých domovů. U řeky zůstali jen čtyři bojovníci, věděli, že byli vybráni k tomu, aby se vydali za hory Gurangas, hluboko do pustin stínové země **Shadowlands.** Ďábel Cthul vytušil smrtelné nebezpečí...

Ano, polekal se, jelikož viděl spousty hráčů, kteří sedí u svých monitorů, zuřivě klikají tlačítky na myších a vedou čtveřici bojovníků zemí **Shadowlands** přímo k jeho trůnu.

Fantasy příběh z manuálu hry SHADOWLANDS je samozřejmě o mnoho delší a výstižnější, přeložil jsem pouze jeho část, abych vás uvedl do osobité atmosféry této jedinečné hry. Tento prozatím poslední výtvor firmy DOMARK je vskutku velice originální. Představte si dvě naprosto rozdílné hry - DUNGEON MASTER a LAST NINJA II - spojené šikovně dohromady. Napadá vás asi to samé, co napadlo mne, když jsem hru viděl poprvé - tj. buď je výsledkem tohoto křížení úplný propadák, nebo něco doopravdy zajímavého. Po osmi hodinách usilovného hraní jsem zjistil, že hra není špatná. Po dvou dnech jsem již seděl obložen mapami a zápisky, hra mě prostě chytla.

Nedávno jsem dohrál (snad lepší) odrůdu DUNGEON MASTERA, hru BLACK CRYPT a proto jsem mohl poměrně zčerstva srovnávat. V mnohém se SHADOWLANDS vskutku dungeonům podobá. Na samém začátku hry si, jak je již zvykem, musíte vytvořit vlastní postavy. Každé z nich můžete vybrat patřičné vlasy, oči, nos i ústa. Můžete zmodifikovat jejich schopnosti v boji, v obraně, v magii apod. Po spuštění hry ovládáte čtyři charaktery a každý z nich má své specifické schopnosti. Jeden kouzlí, druhý bojuje, třetí umí hojit rány atd. Nezvyklé je, že na své hrdiny pohlížíte z výšky, nikoli však přímo shora, jak tomu bývá u různých střílečeek, ale pod jistým úhlem pohledu, takže krajinu vidíte trojrozměrně, podobně jako u hry LAST NINJA II. Mně osobně potěšila možnost, pohybovat charaktery nezávisle na sobě. Jeden může s někým bojovat, druhý sbírá věci a třetí může zároveň (!) např. prohlížet stěny. Ovládání postaviček je opět velice originální. V dolní části monitoru (viz obrázky) se nachází zmenšené ikony čtyř vašich bojovníků. Klikání myší na jednotlivé části jejich těl specifikuje, čím se bude daný charakter zabývat. Kliknete-li na jeho pravou ruku, můžete pomocí kursoru sbírat věci okolo vás. Kliknete-li na hlavu, může postava věci zkoumat, číst nebo se například napít z fontánky

VLANDS ÍNŮ)

EXCALIBUR 11 TEST
SUPER

Shadowlands

8 bit 16	Simulátor	88%
Domark - únor 1992		

GRAFIKA ★★★★
HUDBA ★★★
NÁPAD ★★★★★
ZÁBAVA ★★★★★

knihy, do kterých si průběžně vkládají nalezené stránky s novými kouzly. V tomto informativním menu můžete ovládat také spánek a stravu charakterů, ukládání a nahrávání pozic a věci týkající se vnitřní energie nasbíraných předmětů, o kterých se zmíním později.

První úrovní, ve které se připravujete na cestu do podzemí (sbíráte jablka, atd.), je jabloňový sad. Již zde je možné vidět, jak je hra propracovaná - poletují tu například ptáci a probíhá zde střídání nocí a dnů. Po cestičce vinoucí se okolo hřbitova padlých hrdinů dojdete ke vchodu do podzemích prostor, kde vládnou věčné stíny a chlad. Vstoupíte dovnitř a zjistíte, že temnotou prosvítá jediná louč, připevněná ve výklenku ve zdi. Jeden z vašich bojovníků může louč vzít a všude, kam vkročí dopadne tolik potřebné světlo.

Motto SHADOWLANDS zní "hra o světlo", je to další velice originální prvek v herním prostředí. V anglickém **Amiga Power** napsali, že veškeré dění v této hře se točí okolo světla. Měli úplnou pravdu. Mnoho hádanek v SHADOWLANDS je založeno na účincích světla a tmy. Některé dveře se otvírají, dopadne-li na ně světlo a jiné zase naopak. Některé příšerky světlo přitahuje a jiné odpuzuje. Vystřelení světelného paprsku do skuliny ve zdi může mít za následek přesunutí jednoho z kamenných bloků atd. Největším nebezpečím je tedy nouze o světlo a proto musíte pochodněmi šetřit. Světlo postupem času budete moci také vykouzlit, ale každé kouzlo vás bude něco stát - a tímto se dostáváme k dalšímu originálnímu nápadu v SHADOWLANDS.

Každá věc, kterou najdete má svou magickou energii. I pouhý klacek může být "vysán" schopným kouzelníkem a jeho energie může být přenesena např. do louče, která bude poté déle svítit. Vysvícená louč může předat zbytek své energie například zpola vypotřebovanému kouzlu atd. Transformace energie z jednoho předmětu do druhého probíhá v informativním menu pomocí vah, kterými můžete energii vysávat do pomyslné zásobárny a poté vypouštět do předmětů, které potřebujete mít déle k dispozici.

Hra samotná skrývá ještě mnoho dalších nápadů, avšak předpokládám, že na SHADOWLANDS brzy vydám kompletní řešení, kde se dozvíte podrobnosti.

Co se grafické stránky týče, jsem spokojen. Není sice zrovna převratná, ale jak už to u her typu DUNGEON bývá, důležitější jsou tlačítka na zdi, nežli krásně vymalovaná obloha, ne? Zvuky jsou průměrné, skládají se převážně z různých skřeků a skřípání otevíraných dveří. Hratelnost a originalita hry jsou vysoce nadprůměrné, byl jsem příjemně překvapen. Myslím si, že firma DOMARK tentokráte přišla s něčím doopravdy novým, co stojí za dohrání!

ANDREW

s vodou. Levá ruka zapaluje pochodně, seká mečem ap. Občas vznikají zajímavé situace, kdy tři vaši hrdinové jsou zaneprázdněni bojem s příšerou a čtvrtý jim střelbou z luku kryje záda. V jiném případě mohou tři postavy držet stisknuté tři páky a čtvrtý může samostatně prohledávat okolí, zdalipak se něco nezměnilo.

Pravé tlačítko na myši odhaluje bližší informace o každém z bojovníků. Jak je již zvykem, nosí s sebou charaktery různé nalezené předměty jako peníze, jídlo a rozličné zbraně. Nalezněte- li truhlu, vejde se vám do ní mnoho věcí, které by jste jinak neunesli. Mágové si mohou založit kouzelné

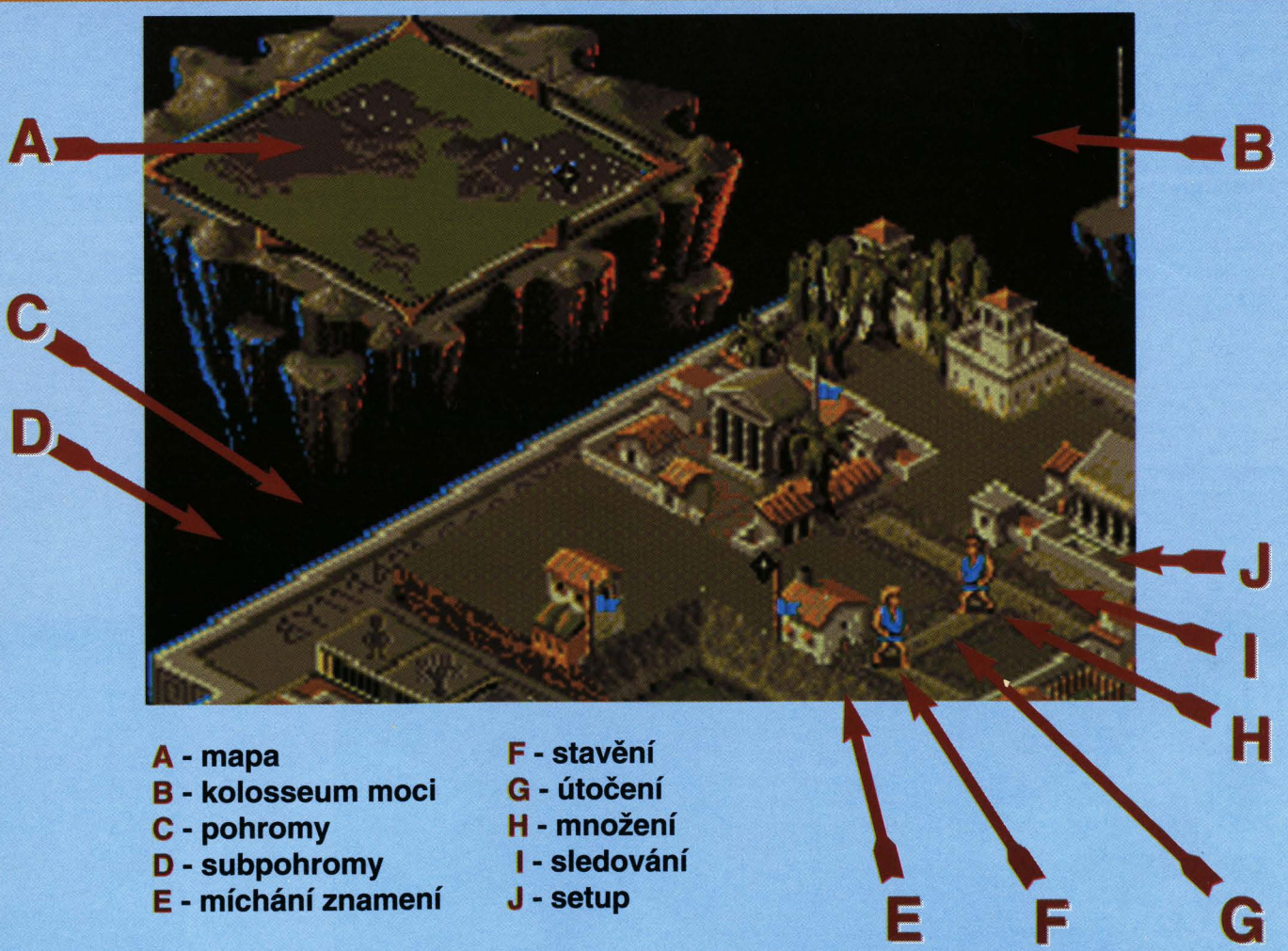
POPULOUS

Na vánoce si proslulá firma BULLFROG (POPULOUS I, POWERMONGER) připravila skutečně bombu. O připravované hře POPULOUS II se psalo ve všech časopisech již velmi dlouho, avšak úspěch hry překonal všechna očekávání. Příznivci POPULOUS I skoupili hru okamžitě, ostatní byli zvědaví, co že to vzbuzuje takové haló a hru si koupili také. O zbytek váhavých se postarala výborná reklama a nejvyšší ocenění hned v prvních kritických článcích. Nejslabší stránkou celého projektu byla přímá návaznost na POPULOUS I. Předpokládalo se, že jejím následkem bude nízká originalita dalšího pokračování - prostě nic nového pod sluncem. Avšak hra POPULOUS II je vskutku něco nového a její (byť slavný) předchůdce se s ní nemůže rovnat. Hra je již o něco složitější, než POPULOUS I, ale stále zůstává jednodušší nežli klasické taktické hry. Správně to vystihli v Britském časopise **Amiga Power**, kde ji označili za taktickou hru pro hráče, kteří nemají rádi taktiku. Hra je doopravdy dělaná pro každého, kdo má alespoň dva prsty na pravé (levé) ruce a může tedy klikat myší.

OVLÁDÁNÍ

Jelikož jsem hru dlouho a vytrvale pařil (tj. hrál - pozn. autora), zvykl jsem si na její ovládání a přišel jsem na některé fígly. Takže začněme ovládáním: ve vstupním menu hry si můžete zvolit, zdali chcete hru hrát **(conquest game)**, či zda si chcete hru cvičit v navolitelných podmínkách **(customize game)**. Předpokládejme, že chcete hru hrát. Zvolte si možnost **„Create your Deity"** a pomocí šipek si vytvořte tvář svého boha. Po každém vítězství ve hře dostanete od poraženého božstva určitý počet Blesků dokonalosti, které se vám na této obrazovce budou hromadit coby malé blesky pod obrázky pohrom. Hlavních pohrom je celkem **šest druhů** - jsou to **pohromy lidské, rostlinné, zemské, vzdušné, ohnivé a vodní**. Své blesky si můžete vklá-

POPIS HERNÍ OBRAZ



A - mapa
B - kolosseum moci
C - pohromy
D - subpohromy
E - míchání znamení
F - stavění
G - útočení
H - množení
I - sledování
J - setup

A: zmenšená mapka země, po které se můžete volně pohybovat klikáním myší. Vaši lidé jsou značeni světlými body, nepřítel je značen červeně. Větší bílé tečky na vodě jsou místa, kde byly vytvořeny vodní víry. Bouře jsou značeny světlými obláčky a vlny tsunami podélnými vlnami na mořské hladině.

B: Colosseum slávy se zleva plní lidmi holdující vaší straně a zprava se usazuje nepřátelská holota. Počet lidí v Colosseu zobrazuje sílu znepřátelených stran. Kliknete-li na otazník v pravé dolní části obrazovky a ukážete-li jím na libovolnou stavbu či bojovníka, můžete pohyby a energii navoleného objektu (postavy) sledovat v aréně Colossea.

C: šest základních typů pohrom, každá vyvolá své submenu.

D: submenu pohrom. Máte-li dostatečnou energii (závisí na velikosti vaší populace a na jejich blahobytu),

dat (klikáním na obrázky) do jednotlivých ničivých oblastí a tak se v nich postupně zdokonalovat. Toto jsou dva různé kódy na maximální stav dokonalosti: **„ADKIUCJDZNWLCIOZ“**, **„ADKIUDJBZQWEFWIX“**.

Vraťte se do hlavního menu a zvolte **„Conquest game“**, zobrazí se vám podmínky popisující následující zemi. Ikony v horní části obrazovky ukazují jednotlivé druhy pohrom, které budete mít v nadcházející zemi k dispozici. Časem bude ikon přibývat, až zaplní téměř celou horní část obrazovky. Je velice důležité znát je všechny, takže vám je nyní všechny popíši - **viz IKONY**.

ZOVKY

můžete používat povolené pohromy tak, jak jsem je již popsal. Energie je představována malým ukazatelem, který označuje, jakou nejsilnější pohromu jste zatím schopni vyvolat.

E: pomocí této ikony můžete přemísťovat své bojové znamení - klikněte na ni a poté na místo, kam chcete znamení postavit. Abyste mohli znamení přemístit, musíte se k němu nejdříve dostat, jelikož na začátku hry se obě válečná znamení (vaše i nepřítelovo) nacházejí v centru země.

F: při tomto módu **se vaši lidé snaží mírumilovně zakládat své domky** i na nejmenších kouscích půdy.

G: kliknete-li na tuto ikonu, **začnou vaši lidé být útoční a napadají nepřátelská obydlí i pocestné**. Jejich zvýšená agresivita je důsledkem lehčího oslabení bojující oblasti. Vaši lidé namísto tloustnutí v domech rabují nepřítele.

H: touto ikonou **přikážete lidem, aby setrvali ve svých obydlích a odpočívali**. Až budou čerství a plni energie, začnou se neobvykle množit.

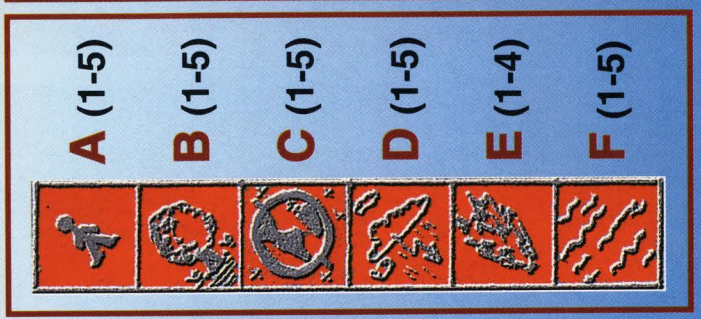
I: informace o zvoleném objektu či osobě. Jeho stav se zobrazí v Colosseu - viz bod B.

J: tato **ikona odhaluje své vlastní menu**, kde se nachází několik důležitých pomůcek. Zapnutím funkce **„Computer assist on“** vám začne počítač pomáhat při stavění země a při vyhánění líných lidí. Bude- li s vámi zvláště zle, můžete nechat počítač, aby bojoval za vás zapnutím **„Computer versus computer“**. Dále zde můžete uložit **(save)** i nahrát **(load)** pozici; znovu spustit **(restart)** či ukončit hru **(quit)**.

Další submenu se zobrazí, kliknete-li na **„game options“**. Vypíše se specifikace momentální země. Váš nepřítel mívá jiná omezení nežli vy, můžete si je přečíst, změníte-li **„for good“** na **„for bed“**. Na místo označené **„special codes“** zkuste napsat **„music“**. Taktiku a druhou polovinu kódů otiskneme v následujícím čísle.

ANDREW

IKONY



ZÁKLADNÍ ELEMENT - LIDÉ

A-1: vaše **základní umění.** Jako bůh musíte svým lidem rovnat zemi. Pokud si povedete bídně a přijdete o tuto základní možnost, jste skoro ztracen. V některých úrovních tato ikona chybí - nemůžete vůbec stavět, to je ovšem speciální případ, popíši jej v taktice. Chcete-li srovnávat zemi, musí být na vaší obrazovce vidět alespoň jedna vlaječka jakéhokoliv vašeho obydlí. Je-li v dohledu pouze váš člověk, můžete stavět na úrovni prvního patra nad mořem.

A-2: svolávání svých lidí k bojovému znamení. Lidé nezakládají domy, ale svorně putují ke znamení nebo k člověku, který jej přenáší. V tomto jediném bodě se hromadí a tvoří obrovskou sílu, z níž můžete vytvořit superbojovníky (viz A-3, B-5, C-5, D-4, E-3 a F-4).

A-3: superbojovník č.1. Kliknete-li ve hře na tuto ikonu, spojené síly lidí ve válečném znamení vytvoří **rytíře,** který začne vyhlazovat nepřátelské usedlosti. Čím více jste svolali lidí ke znamení, tím více zničí rytíř nepřátel, nežli zemře.

A-4: mor. Klikněte na tuto ikonu a poté na vyhlédnutou oběť. Oběť bude nakažena morem, který ji bude vysilovat. Její potomci budou nákazu šířit. Nakažené osoby se nezúčastní závěrečného boje (viz A-5).

A-5: Svatá válka (závěrečný boj). Tato ikona ukončí hru a dojde k obrovské bitvě. Bitvu zpravidla vyhraje ten, kdo byl v závěrečném momentě silnější. Existují však vyjímky, které popíši v taktice.

ROSTLINNÉ POMŮCKY

B-1: les. Klikněte na tuto ikonu a na místo, které chcete zalesnit. Dobré je zalesňovat nepřátelská města - vzniklé lesíky můžete zapálit (viz E-1 a E-2) a vmžiku shoří celá zalesněná oblast i s domky a s civilisty.

B-2: při **sázení trávy** postupujte jako v předchozím bodě. Tato činnost je zdánlivě naprosto zbytečná, avšak kudy asi povede cestička k znovuzúrodnění zničené půdy? Tráva zúrodní i sopečné vyvřeliny, které nepotopíte ani do moře!

B-3: velmi důležitá pohroma - **bažina.** V bažinování si libovali již hráči Populous I, jelikož je to nadmíru prospěšná činnost. Hezké například je, utopí-li se v bažině obzvláště silný nepřátelský superbojovník. Obklopíte-li bažinami nepřátelské bojové znamení, lidé, kteří k němu poběží, jen slabě zachrochtají a zmizí v bažině - prostě krása.

B-4: prašivé houby je dobré sázet přímo do nepřátelských obydlí, lidé je rádi pojídají, jelikož houby působí jako příjemně omamné drogy. Zfetované oběti se pohybují v kruzích, jsou neplodné a nezakládají ani domy. Doporučuji sázet celé záhony těchto hub do centra nepřátelské zástavby.

B-5: superbojovník č.2 - Jožin z Bažin čili zelený muž. Vzniká z lidí svolaných ke znamení (jako A-3). Tvrdě vyhlazuje nepřítele a při bojích se dokonce množí! Nepadá do nastražených bažin a má zelené vlasy...

ZEMĚ POMOCNICE

C-1: klikněte na tuto ikonu a **můžete stavět cesty.** Vcelku nemá širší použití. Vytváří brány v jinak nepropustném opevnění, nepřátelé potáhnou směrem k bráně, kde je můžete uvítat chlebem a solí (nebo třeba bažinou - je to na vás). Stavět cesty můžete, vidíte-li vlaječku, atd. (viz A-

C-2: již zmíněné **opevnění neboli hradby.** Stavte je na rozhraní vaší a nepřátelské země. Nepřítel hradbou neprojde, avšak vaši lidé ano. Podmínky pro stavbu jsou stejné jako u cest. Hradbu však nemůžete postavit na nepřátelské a na hraniční půdě. S hradbami se dá provádět spousta užitečných věcí, perfektní tip mi dal Franta Fuka, podrobně o tom v taktice.

C-3: zemětřesení způsobí velkou paseku na nepřátelském území. Do zemských trhlin padají celé domy, spousta lidí zmizí navždy. Délka zemětřesení trvá zpravidla náhodně od 20. sekund do několika minut. Dlouhé a tuhé zemětřesení se může dostat i na vaše území, proto jej vždy dávejte do vzdálené části nepřátelské zástavby. Po skončení zemětřasu můžete trhliny v zemi spravovat srovnáním půdy.

C-4: na zvoleném místě tato ikona **vytvoří spoustu skalek** (podržte chvíli tlačítko). Půda se skalami je neúrodná, dokud nejsou balvany potopeny do moře.

C-5: superbojovník. č.3 zvaný **Heracles.** Pracuje jako rytíř (A-3), ale je rychlejší a silnější.

VZDUŠNÉ POHROMY

D-1: blesk z nebes trvá tak dlouho, dokud držíte tlačítko na myši. Blesky můžete sužovat nepřátelské superbojovníky. Dobré je projíždět blesky nepřátelské území, vzniká spousta spálené půdy, která je neúrodná a nepřítel ji musí spravovat.

D-2: tornádo je vcelku neškodné. Přenese pochytané lidi daleko od jejich domovů a vypustí je zpět na zem. Může vám přinést pár nepřátel na vaše území, což nedělá dobrotu.

D-3: bouře je mocná zbraň. Místa, kde bouře zuří jsou zobrazeny na mapě bílými obláčky. Pod hustými mračny létají blesky a spalují vše, co se dá. Většinou na postiženém území mnoho lidí nepřežije.

D-4: další **superbojovník č. 4** - tentokráte Odysseus. Pracuje jako Heracles (C-5), ale je mnohem rychlejší, má okřídlené boty a překoná leckterou překážku.

D-5: fujavice. Tady se nechte překvapit !

OHEŇ - OTEC ZKÁZY

E-1: prostý sloup ohně. Může však podpálit les nebo spálit silného nepřátelského superbojovníka. Je možné jej potopit nebo nalákat na kopeček, vážně - zkuste to.

E-2: ohnivý déšť trvá tak dlouho, dokud držíte tlačítko myši. Občas s ním pokropte nepřítele, vznikne spousta neúrodné půdy.

E-3: superman č.5 - Achilles. Podobný Heraclovi (C-5), avšak může cokoliv podpálit, jeho slabostí je, že se dá snadno utopit ve vodě.

E-4: jedna z nejmocnějších pohrom vůbec - **sopka** obecná. Na místě, kam kliknete vyroste obrovská hora, která začne chrlit oheň a lávu. Potoky lávy protékají zemí a ničí půdu i pocestné. Sopku na svém území musíte co nejrychleji srovnat se zemí, aby z ní přestala vytékat láva a vysadit na zničenou půdu trávu, abyste ji zúrodnili. Sopky mohou být příčinou samovolných zemětřesení či mořských vln Tsunami, buďte tedy opatrní a nehrajte si s ohněm.

E-5: tuto zbraň jsem nikdy neviděl, předpokládám, že neexistuje.

A NAKONEC ZBYLA VODA...

F-1: basaltové mosty přes moře jsou dobré k rychlému propojení dvou pevnin, časem však naopak zdržují, jelikož basalt je neúrodný a musíte jej rekultivovat.

F-2: vodní víry vypouštějte do moře v blízkosti pevniny zastavěné nepřítelem. Vír ubírá zemi a někdy zajede hluboko do pevniny, kde spolyká celé domy. Není náročný na energii, takže můžete nepříteli nasázet vírů, kolik chcete. Na mapě jsou víry vyznačeny bílými tečkami.

F-3: očistné studánky. Pozor - velmi nebezpečná zbraň. Na místě, kam kliknete, se vytvoří několik modrých jezírek, do nichž lidé padají jako do bažin. A nejen to, vylézají opět ven, avšak pod cizí vlajkou. Spadne-li do jezírka nepřátelský superbojovník, obrátí se proti vlastním lidem a naopak! Netvořte tyto jezírka na území, které dobýváte, z vašich lidí se mohou stát nepřátelé.

F-4: podle mého názoru snad nejmocnější zbraň vůbec - poslední **superbojovník č.6** zvaný **Trojská Helena.** Dívka se pohybuje nepřátelským územím a omamuje muže i ženy (!). Po krátké době za ní bude pochodovat veškerá nepřátelská populace. Vrcholné Helenino číslo se jmenuje potápka - Helenka hrdinně zavede houfy svých příznivců do moře.

F-5: poslední pohromou je **vlna Tsunami.** Je stejně tak mocná jako zákeřná a může spláchnout obrovský kus země. Bude-li ujídat vaši zemi, rychle jí postavte do cesty vyšší pahorek, který nezdolá.

A1 - stavění	B1 - stromy	C1 - cesty
A2 - ke kříži	B2 - tráva	C2 - hradby
A3 - rytíř	B3 - bažina	C3 - zemětřesení
A4 - mor	B4 - houby	C4 - skála
A5 - svatá válka	B5 - lesní muži	C5 - Heracles
D1 - blesk	E1 - oheň	F1 - basalt (mosty)
D2 - tornádo	E2 - ohnivý déšť	F2 - vodní vír
D3 - bouřka	E3 - Achilles	F3 - očistné studánky
D4 - Odysseus	E4 - sopky	F4 - Trojská Helena
D5 - tajfun		F5 - vlna Tsunami

POPULOUS II KÓDY

1000 kódů by bylo přeci jen trochu mnoho, uvedeme tedy jen kódy na každou pátou zemi spolu se jmény nepřátel, které budete muset postupně porážet:

1 .....Epimetheus	2. .....Pan	3. .....Prometheus	4 .....Persephone
0 .....DOEGAC	35 .....HOINAC	65 .....AAATAT	100 .....ADPEAT
5 .....AKSUAF	40 .....ATNEAF	70 .....OOOMAC	105 .....UXUBAC
10 .....UMHEAB	45 .....UPITAB	75 .....EMAAAG	110 .....FEAMAG
15 .....LEUMAK	50 .....ERTUAK	80 .....QUWIAB	115 .....TTOWAB
20 .....NGAF	55 .....MNFE	85 .....ITUXAK	120 .....PIABAF
25 .....TIHOAD	60 .....INUNAD	90 .....UXII	125 .....LLJI
30 .....GHTHAG	95 .....SOTTAD		

5. .....Ascleptius	6. .....Dionysus	7. .....Hermes	8. .....Iapetus
130 .....LOLYAD	160 .....LDOO	195 .....ACUH	225 .....MOISA
135 .....AGPIAT	165 .....OWACAK	200 .....OPEMAK	230 .....AFMN
140 .....UBNGAC	170 .....ALDOAT	205 .....HEOPAT	235 .....UNNEAK
145 .....ETETAG	175 .....UHDDAC	210 .....TUADAD	240 .....PEQUAT
150 .....MMUPAB	180 .....EGTIAG	215 .....SIMOAG	245 .....CCMEAD
155 .....IMALAF	185 .....NECCAB	220 .....DDLLAB	250 .....ISUXAG
190 .....JIERAF	255 .....THAKAC		

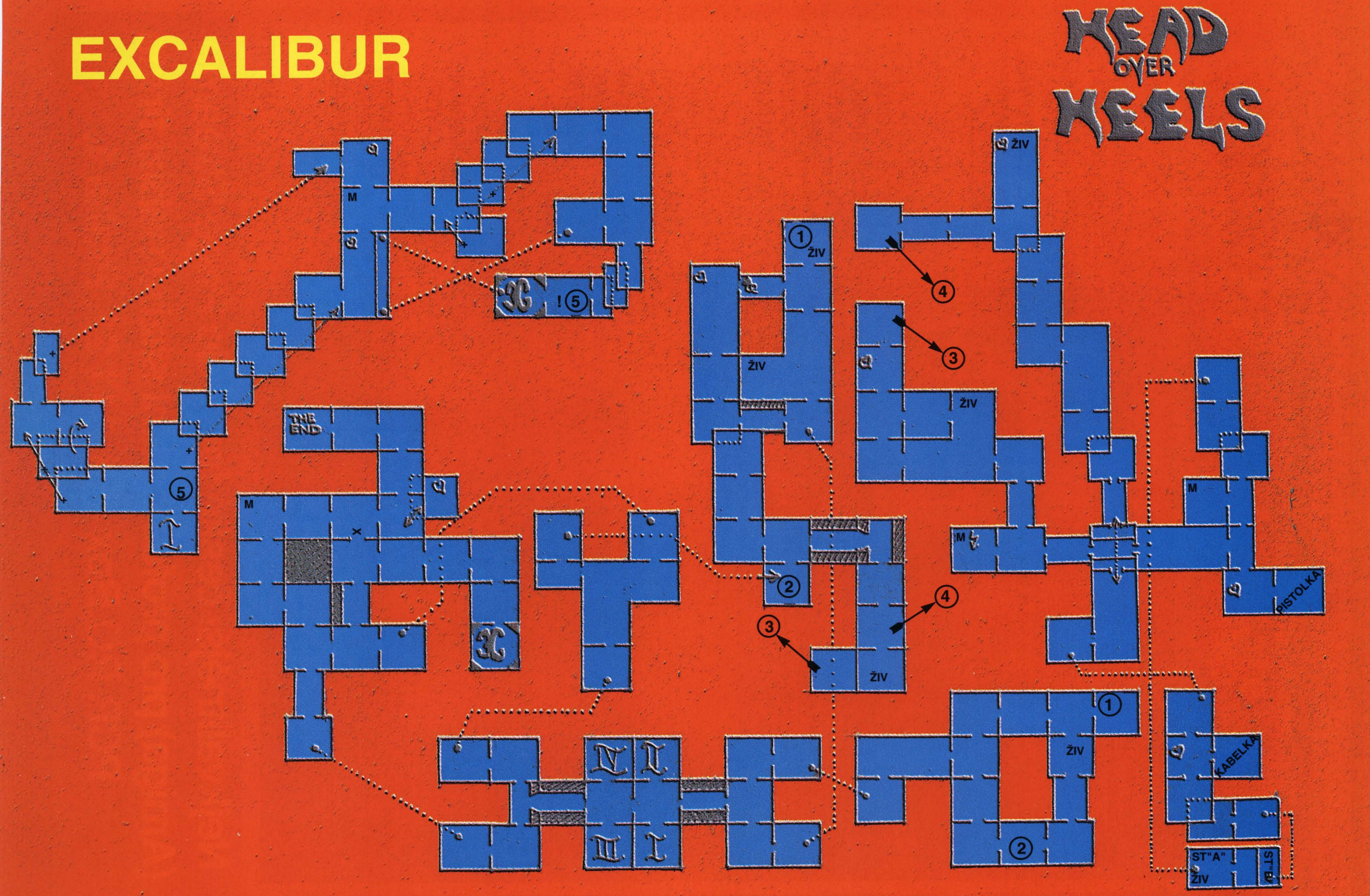
9. .....Nike	10 .....Demeter	11 .....Hebe	12 .....Eilethya
260 .....OMLOAF	290 .....ABFEAC	320 .....DONEAG	355 .....HOAAAT
265 .....AMTH	295 .....WOUMAF	325 .....AKIIAC	360 .....ATJIAC
270 .....UGIMAK	300 .....MEAGAB	330 .....UMTUAF	365 .....UPUXAF
275 .....NEVEAT	305 .....SUHOAK	335 .....LELEAB	370 .....ERSIAB
280 .....VEEGAD	310 .....IILDAT	340 .....NGUNAK	375 .....MNTTAK
285 .....WISUAG	315 .....LYINAD	345 .....TIAT	380 .....INPE
350 .....GHOMAD			

13. .....Metis	14. .....Aphrodite	15. .....Eos	16. .....Selene
385 .....AAUPAD	420 .....ADCCAD	450 .....LODO	480 .....LDEMAF
390 .....OOAMAT	425 .....UXETAT	455 .....AGLLAD	485 .....OWOP
395 .....EMOOAC	430 .....FEUGAC	460 .....UBTIAT	490 .....ALAKAK
400 .....QUABAG	435 .....TTALAG	465 .....ETMMAC	495 .....UHMOAT
405 .....ITSOAB	440 .....PIWOAB	470 .....MMERAG	500 .....EGGHAC
410 .....UXLYAK	445 .....LLACAF	475 .....IMUHAB	505 .....NEISAG
415 .....SOPI	510 .....JIMNAB		

ANDREW

Nejkvalitnější české fonty do Page Streamu (Amiga) pro profesionální sazbu nabízí firma PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.

EXCALIBUR



Soukromá inzerce s uvedenou adresou nebo telefonem (kromě PRODEJ) je zdarma. Drobná firemní inzerce a inzerát PRODEJ stojí 50 Kčs/32 znaků (včetně mezer). K úhradě použijte složenku typu C a na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napište INZERCE EXCALIBUR. Kopii ústřižku zašlete společně s inzerátem. Nezaplacený inzerát, budící dojem firemní inzerce, neotiskneme. Upozorňujeme všechny, kteří hodlají inzerovat, že pořizování kopií programů za komerčními účely je v rozporu s autorským zákonem a podle trestního zákoníku (§ 152) jde o činnost protiprávní!

AMIGA

Koupím všechny dostupné návody na simulátor F19 Stealth Fighter - version 43501. Dušan Kudlík, Nádražní 1257, Vracov, 696 42.

Sháním: Terminátor 2, Paradroid, Godsiwar in Middle Earth, The Last Ninja 3. Nabízím: Robocop 2, Lotus Esp. Tur. Chal. 1 a 2, Elvira, Loom, Full Contact atd. Vladimír Burian, Sídliště Pražská 6/G, Znojmo. Tel. 75565.

Najde se někdo, kdo mi řekne, na co jsou prostřední dvě icony ve hře Blac Gold a to když už jsem v podzemí a doluji uhlí a stavím chodby, u všech ikon znám jejich význam až na ty dvě. Jak si poradit s tím, když mi kamení zavalí chodby? Výměna zkušeností vítána. Nikola Pejčev, Zahradní 13, Drmoul, 354 72.

Koupím nebo vyměním hru War in Middle Earth na A500. Na ceně nezáleží. Petr Pospíšil, Horáčkova 4, 140 00, Praha 4 - Pankrác. Tel: 02/4319226.

Prodám ext. drive pro Amigu. Zn. Golden Image za 2800. Tel: 02/435120.

Vyměním cokoliv za kvalitní Céčko s dobrým debuggerem. Ján Falatko, Kótayho 19, 040 01, Košice. Tel: 095/33177.

Vyměním hry a programy na A500. Mám Barbarian 2, Battle Isle, Powermonger WW1, Mega-Lo-Mania, Red Baron atd. Sháním program na ovládání harddisku a dekódování sat. programů. Ludvík Přihoda, Máchova 356, Stráž p. R., 471 27.

Hledám zájemce o výměnu her na Amigu 500. Tel: 597449.

Vyměním programy a hry pro Amiga 500. Seznam zašlu, ty zašli svůj. Adresa: Horvath Jaroslav, Karla Štěcha 22, České Budějovice, 370 12. Tel: 038/42057.

Kdo mi pomůže dohrát hru Maniac Mension. Sháním kód k pancéřovým dveřím. Marně se pokouším přes ně dostat, ale vždy vyletím s celým domem do povětří. Jsem ochoten dát za tento kód i 30 Kčs. Pozor! Tento kód musí být funkční na počítači PC. Nejdříve dohoda o koupi. Karel Gubáš, Berlínská 2754, 390 05, Tábor.

PRODÁM NEJLEPŠÍ externí HARDDISK pro Amigu 500 od americké firmy GVP. Posuďte sami: mechanika Quantum 105 MB, 16 ms, design ve vzoru Amiga, patice pro připojení 4 MB RAM, a to vše za pouhých 23.500,-Kčs. Kontakt: M. Ludvík, přihrádka 414, 111 21 Praha 1. Tel. 02/767 329.

Vlastním hry na Amigu, např. Robocop 3, Double Dragon 3 a jiné. Informace za známku. (Bez adresy Vám toho asi moc nepošlou... -ml-)

Vyměním software pro Amigu 500, i 1 MB. Peter Novák, Febr. Víť. 4, 926 01, Sereď. Tel: 070792/2352.

Vyměním programy na A500 (i 1 MB). Zašlete seznam. Miroslav Štětina, Dukelská 994, 739 61, Třinec.

Sháním tyto hry na A500: Warlords, Elite 2, BAT, Chaos Strikes Back, Hero's Quest, Cover Action, Wolfpack, Silent Service 2, Buck Rogers. Nabízím: Centurion, Gods, Lotus T. C. 2 atd. Dušan Rovenský, Měchenice 192, okres Praha - Západ, 252 06.

Vyměním, koupím hry a programy na Amiga 500 Plus. Nabídky zasílejte laskavě na adresu: M. Malík, Antala Staška 1734, Praha 4, 140 00.

Na Amigu 500 sháním simulátory všeho, co létá ve vzduchu i ve vesmíru. Milan Šmíd, Obvodová 3789, Kroměříž, 767 01.

Vyměním hry a programy na A500. Sháním Turtles a Duck Tales, nabízím Lotus E. T. C. II, S. C. II a jiné novinky. Marek Moudrý, Štěměchy 118, p. Předín, 675 27.

Vyměním hry i programy na A500. Hlavně novinky a super hry. Pošlete seznam, platí stále. Jakub Lošák, Mírová II/1442, 516 01, Rychnov nad Kněžnou.

Vyměním hry na Amigu. Seznam za seznam. Marian Jonáš, Brtnice 278, Jihlava, 598 32.

Sháním hry a programy pro Amigu 500 Plus. Pouze kvalitní. Dále sháním prázdné, nenahrané diskety NO-NAME 2DD-3,5". Levně. Hledám kontakt na ostatní majitele A500 Plus. Adresa: Radek Šesták, Havlíčkova 765, 267 51, Zdice.

Vyměním nebo koupím tyto hry: Kick Off II, Champions of Krynn, Dungeon Master a nějaký Hockey. Boris Moravec, Přádova 2048, 182 00, Praha 8 - Trója.

Na Amigu 500 sháním překladač programového jazyka C. 1/Lattice nebo 2/Aztec. NUTNÉ. Adresa: Jan Jirásek, Stromovka 4709, Chomutov, 430 01.

Sháním hry a programy na Amigu 500 - hlavně hry: Red Baron, Rail Road Tycoon a Gunship 2000. Mám Silent Servis a Monkey Islad. Adr. Z. Rapprich, Tovární 737, 351 37, Luby u Ch.

Amigisti pozor! Všetky programy po ktorých túžite! Pište na adresu: Riki Pinter, P.O. Box 117, 814 99, Bratislava 1.

Hledám majitele A500 pro výměnu programů (Imagine 2.0, Robocop 3) a zkušeností. Zašlete seznam a také disketu na seznam. R. Beličák, kpt. Nálepku 34, 934 01, Levice, tel. 0807/25388.

Sháním všechny hry ze sérií Bards Tale a Eye of Beholder. Nabídky na adresu: Luboš Kopecký, Praha 5 - Stodůlky, Vackova 8, 155 00.

Kdo nabídne novější hry na Amigu 500+? Zdeněk Boček, Za sídlištěm 13, 143 00, Praha 4. Tel. 4018352.

Mám Amigu 500 a sháním programy TURBOprint Professional nebo DeluxePaint 1 - 3 (zaplatím nebo vyměním za hry - pošlu seznam). Libor Malina, 28. října, Uh. Hradiště, 686 01.

Sháním hru Elite I a jiné simulátory (i obchodní). Vyměním za software či Excalibur r. 1991 č. 6, 7. Vladimír Pospíšil, Malířská 5, Praha 7, 170 00.

Vyměním programy na A500 i pro 1MB, seznam zašlu za seznam, poradím a pomůžu při nesnázích s německy psanými manuály. Pište na adresu: Petr Nešpor, Mánesova 29, 690 03, Břeclav.

Sháním hry: E-Motion, Loom, Maniac Mansion, Red Baron, Sim City, Xenomorph, 3D - Construction Kit a Bionics Commando. Koupím či vyměním. Karel Gubáš, Berlínská 2754, Tábor, 390 05.

Okamžitě koupím program 3D Construction Kit (Freecape). Nejlépe s návodem. Ivan Štindl, P. Holého 1399, Čelákovice, 250 88.

Prodám Amiga 500, 1 MB, TV modulátor... (Tento inzerát by měl být placený... - ml-)

MS-DOS

Vyměním hry: Buggy, Deathtrack Stunts, Lemmings, Loom, Indiana Jones, Ducktale, Elvira, Wintersports, Ground War, Ski, Golden Axe, Targhan, Budoku a jiné. Tel. 590348 mezi 18.00 - 20.00 h.

Vyměním nebo koupím špičkové hry na PC AT/XT. Petr Mazal, Ouholická 453, 181 00, Praha 8 - Čimice. Tel. 02/8554469 po 14. hodině.

Vyměním hry pro PC XT/AT. Nabízím: Eye of the Beholder 1 a 2, Kings Quest 5, Loom, Indiana Jones 3, Lemmings, Golden Axe, Populous, Tank Platon, Budokan, F19, Carrier, Hostage, Stunts, LHX, převodník z Amigy na PC 5,25". Jindřich Rohlík, Přívorská 33, Praha 8, Čimice. Tel: 8552801.

Sháním hry na PC - EGA, VGA. Možnost výměny. Za Tvůj seznam pošlu svůj. Pouze z Brna. Karel Novotný, Kounicova 3, 602 00, Brno.

Lidi, prosím Vás, pošlete mi někdo hry Powermonger, Gods, Dungeon Master, Chaose či Turricany. Nabízím: Prince of Persia, Loom, Indiana Jones 3, A10, Eye of the Beholder, Space Quest 4, Populous atd. Když ne, hrozí mi Total Recall. Jakub Janda, Zámecká, LOMnice n.L., 378 16.

Koupím i vyměním hry a programy na PC/AT (EGA). Jiří Heinert, tř. Spojenců 4, 746 00, Opava.

Sháním hry na PC/AT a to především Cadaver, Powermonger, Populous, Gods, Double Dragon 1 a 2, Golden Axe, Supercars, Terminátor 1 a 2, Elvira, Red Baron, Knight of Sky, Brat, Railroad Tycoon. Nabídky s cenou zasílejte na adr. Jiří Spurný, Rakovského 3162, Praha 4, 143 00.

Koupím nebo vyměním hry na PC. Sháním hry jako: Powermonger, Paradroid, Lotus a jiné. Mám hry jako např. Lemmigs, SR, Golden Axe, N & S, F29... Rychle odpovím. Prosím, pošlete svůj seznam. Jozef Granec, Stred 45/2-9, 017 01, Pov. Bystrica.

Vyměním hry na PC XT. Sháním hry: Dungeon Master, Kings Quest IV, Larry III ap. Nabízím: Golden Axe, Lemmings, Populous ap. NAbídky zasílejte na adresu: Martin Buda, Hálkova 15, Havířov - Bludovice, 736 01.

Vyměním hry na IBM PC XT/AT. Sháním: Space Quest 1, 2, 3, 4, Larry 3, Cadaver a Barbarian. Nabízím: Test Drive 1, Prince of Persia, Lemmings, A-10, Xenon 2, Ducktales, Larry 1 a 2 atp. Volejte po 19 hod. 02/206517.

Vyměním skvělé hry na PC/XT/AT. Mám mnoho návodů a hesel. Vlastním např. Larry 3, Space Quest 1, 2, 3, 4, Elvira, Lemmings... Neváhejte, odpovím všem ihned. Jan Boháček, Litoměřická 179, Hoštka, 411 72.

Sháním hry na Atari 124 PC IBM CGA/EGA. Tetr Toišl, Krumlovská 12, Č. Budějovice, 370 07.

Sháním nové hry na počítač PC/AT. Nejraději nějaké hry s bojovým námětem (arcade). Grafika VGA. Napíše někdo? Zbyněk Jurečka, Čelakovského 22, Blansko, 678 01.

Vyměním hry na PC (EGA, VGA, MCGA). Zašlete svůj seznam, zašlu můj. Adresa: Petr Vaněček, Včelná Lesní kolonie 370, Boršov n. Vlt., 373 82. Tel: 038/50562.

Kdo nabídne program 3D Konstr. Kit - výměnou za hry. Tibor Szabó, Křižná 679, Valašské Meziříčí, 757 01.

Vyměním hry. Nabízím okolo 200 her, mj. Elviru, Eye of Beholder, Monkey Island, Rise of the Dragon. Sháním hlavně Heart of China, PQ3, nejvíce však Stunt Car Rracer (pouze kompletní i s EGA grafikou). Samozřejmě mám zájem o jiné hry. Fr. Vančura, Sokolská 7, 750 00, Přerov.

Vyměním hry na PC CGA/her. Nabízím: Prince of Persia, Barbarian 1, Larry I, Test Drive I, Battle Zone, Block Out, Operation Wolf. Zašli seznam. Sháním: Gods, F19, Castle Master, Populous, Dizzi I, II, Lemmings + Simulátory, Elvira. Miloš Bittner, Na Radovči 1056, Ml. Boleslav, 293 01.

Sháním hry na PC/AT, především Red Baron, Great Courts 2, Fignter Bomber, Escape from Golditz, The Lost Patrol, RBI Baseball 2. Jakub Payel, Suchého 548, Hradec Králové 11, 500 11.

Koupím simulátor ZX Spectra na PC-XT nebo jiných osmibitových počítačů. Majitelé pište na adresu: Nýdrle M., Buriánova 920/13, Liberec 6, 460 06.

Sháním Lotus Espirit Turbo Challenge. Výměna nebo koupě. Nabídněte i jiné, kvalitní programy. Pošli seznam. Michal Procházka, Zahradníčkova 929, 674 01, Třebíč.

Sháním hudební programy na D/A, Soundblaster, Adlib. Mohu nabídnout Digiplayer, Modplay, Modedit a hry na VGA. Tomáš Urgan, Nad vodojemem 56, Praha 10. Tel. 770014.

Digitalizace obrázků na IBM, A500, Atari... (Také by měl být placený... -ml-)

Nabízím F15, A10, Test Drive II, Prince of P., Harmoni, I. Jones II, Police Quest I atd. Sháním Turrican I, II, Powermonger, Secret if M. I., Elvira, Shadow of T. B. J. Janda, Lomnice n.L. (I když jste asi v Lomnici znám, může se stát, že nastoupí nový pošťák a co pak? -ml-)

Vyměním hry na PC. Nabízím: Lemmings 1 - 3, Monkey Island 1 a 2, F-29, Red Baron, Heart of China, Larry 5, KQ5, Terminator 2, Countdown aj. Jan Noháč, Leningradská 2853, Tábor 390 03. Tel. 0361/32059.

Koupím tyto hry na PC/AT: Warlords, F-16 Falcon, F-15, F29, Wings, Lemmings, Eye of Beholder, Turrican, Xenomorph a F19. Nabídky s cenou zas. na adr. J. Spurný, Rakovského 3162, Praha 4.

Vyměním nové hry (textovky, adventure) na VGA, EGA. Nabízím: Larry 3 a 5, Countdown, Mystical atd. Sháním: hry od Sierry a jiné. M. Burda, Galandauerova 2, Brno, 612 00. Tel. 05/751688.

Vyměním hry od MicroProse (Powermonger, Platoon...) za jiné kvalitní, příp. užitkové programy. Otakar Petráček, U Smích. hřb. 16, 150 00, Praha 5. Tel. 5358941.

Vyměním strategické hry, akční arcade a hry od Sierry On-Line (sháním Larryho 4, mám Larryho 1-3, 5 ad.). Miloš Fiala, Václava Noska 3, Lidice 273 54. Te. 031/92797.

Vyměním hry na PC. Seznam za seznam - odpovím všem. Radek Raška, Žezice 92, okr. Příbram, 261 05.

SINCLAIR

Sháním: Turican II, Robocop II, Total Recall, 3D Konstruktion Kid a různé jiné programy na tvorbu her, různé překladače na jiné počítače a také sháním užitkové programy za ZX. Zdeněk Matys, Hradec Králové, 500 02. (A co ulice? - ml-).

Vyměním velké množství her na ZX Spectrum (Golden Axe, Dizzy 4, Shadow of the Beast I). Vše s návody, manuály, pouky. Seznam za seznam nebo za známku. David Forman, Morávka 365, Frýdek - Místek, 739 05. Tel: 0658/93551. Jen o víkendu po 20. hod.

Vyměním hry na ZX Spectrum. Seznam zašlu za známku. Vít Vařák, Na okruhu 389, Praha 4, 142 00.

Na Spectrum koupím 3D Construction Kit. Velmi nutně sháním. Koupím hry s vektorovou grafikou a typu Freescape. Martin Hejč, Dvorská 38, 678 01, Blansko.

Sháním nebo vyměním hry na ZX Spectrum a komp. (např. Kick Off 2, Speedball 1+2, Super Cars 1+2, Test Drive 1+2+3, Lombard Rallye, Team Suzuki, Double Dragon, Proffessional Footbaler... atd.). Petr Bek, 1. máje 128, Náchod 5, 547 01.

Vyměním nebo prodám nové hry na Didaktik. 90 - 91 = Shadow Dancer; viz Predator 2; Polidia Box, Tour a jiné. Některé i na disketách. Vyměňuji pouze novinky. Adresa, na které dostanete seznam za známku: Jerrysoft... (Také zde se jedná o prodej a proto prosíme současně s novým inzerátem uhradit příslušnou částku pro rozvoj EXCALIBURU... -ml-)

Koupím souřadnicový zapisovač Alfi. Dobře zaplatím! Spěchá. Martin Vafek, Oslavice 171, 594 01, Velké Meziříčí.

Sháním hry rok 1991. Didaktik/Spectrum. R. Staník, Vrchlického 04, Havířov, 736 01.

Sháním hry Lotus E. T. Challenge, Toyota Celica, Elite, Fighter Bomber, F-19, F-29, Powermonger. Zn: Zaplatím. M. Novák, Prokešova 8, Č. Budějovice, 370 01.

Sháním hry Powermonger, Elvira, Lemmings na ZX Spectrum. Bohatá odměna Vás nemine. Boris Hladký, Kněždub 275, 696 64.

Sháním na Didaktik M: Elite, Powermonger, Elvira, Goods, F19, Last Ninja2, Stut Car Racer, 3D Pool, Terramex. Uvedené hry koupím a nebo vyměním, např. za Shinobi, Operation Wolf, Lotus E. T., R-Type, Robocop, Myth, Altered Beast, Dragon Breed, Ghoulsn Ghost atd. T. Hataj, Cíglerova 1082, 198 00, Praha 9. Tel: 865959.

Sháním Hry Elite, Saboteur 1 a 2 na ZX Spectrum. Michal Rachůnek, U družstva Život 30, Praha 4, 140 00. Tel: 6432417.

Koupím hry Total Recall, Batman The Movie, Rex, Elite, F-19, Fighter Bomber, Enigma Force, Shadow Fire, Ace of Aces. T. Novotný, Mezilesí 2068, Praha 9 - H. Počernice, 193 00. Tel: 860410.

Sháním hry na ZX (89 - 91). Rád bych si vyměňoval hry. Pošlete seznam, pošlu svůj, odepíšu všem. P. Drkula, Tyršovo nábřeží 1705, Rožnov pod Radhoštěm, 756 61.

COLOR

časopis počítačových her

11 EXCALIBUR

PRO MAJITELE VŠECH DRUHŮ POČÍTAČŮ P.O.Box 414, 111 21 Praha 1

Samurai
The Shadowlands
Populous II
Hearth of China

Koupím hry na ZX Spectrum a Didaktik. Antonín Mastný, Dukovany 254, 675 56.

Vyměním programy za ZX Spectrum i 128. Mám asi 2300 programů, z toho asi 250 89/91. Sháním manuály na F-16, Hunt on T. Red Oc., Gun Ship, Robocop 2, Terror of the Deep, Spy vs Spy 2 a 3, Showstrike, Carrier Command. J. Želísko, Čechova 13, Břeclav, 690 02.

Koupím hry: Turrican 2 nebo 1, možno i na disketě. Ondra Přibyl, Soukenné n. 121/1, Liberec 4, 460 01.

Sháním, koupím, vyměním užitkové programy a hry na Didaktik G. Zašli seznam + stručnou char. + cenu. Platí stále! Daniel Hrouzek, Budovatelů 1203, Hlinsko v Čechách, 539 01.

Vyměním za velké množství her hry: War in Middle Earth nebo War Lords nebo Golden Axe nebo Elvira nebo Gods nebo Mega-Lo-Mania. Martin Odvářka, Anglická 18, 130 00, Praha 3.

Koupím hry Colony, Defender of The Crown, Arnhem, Vulcan, Desert Rats, Stonkers a pod. Spěchá! Dobře zaplatím. Martin Pech, Na výsluní 19, 400 11, Ústí n/Labem.

Koupím manuály F. Bomber, F-16, F-19, Tusker, Turrican, Total Elipse, Cap. Trueno, I. Jones, Dizzy 4, Pegasus, Technocop a programy Myth, Elite, Golden Axe na ZX Spectrum. Roman Vančura, Rosická 148, Pardubice, 530 09.

Vyměním hry, programy, manuály ke hrám a jinou literaturu k počítači ZX- Spectrum. Koupím ISO ROM. Vladimír Kučera, Katusická 682, 197 00, Praha 9. Tel: 8502268.

Sháním hru Flignt Simulutor 2 a War in the Midle Earth. Mohu nabídnout populární hry z **EXCALIBURu.** Martin Dostál, Přátelství 2002, Písek, 397 01.

Sháním program ZX-10, vyměním za hry After War [1 a 2], Sentinel, Crazy 2, Vec Le Mans, Ghost Busters, Nether Earth, dále sháním Draconus, vyměním za Cibernoid 1 [POKE], mám vše na Spectrum. M. Imramovský, Okružní 4730, Zlín, 760 05.

Hledám přítele pro výměnu programů. Mám např. Golden Axe Last Ninja2, F-19, F- 29, Dizzi, Lotus E. T. Chalenge, Shadow of the Beast, Draconus, Elite. Tel: 597209. Jan Hlaváček, Floeglova 1505, Praha 5 - Stodůlky, 155 00.

Pro ZX Spectrum koupím hry: Last Ninja I a II, Super Cars I a II, Saboteur I a II, Lotus Espirit Turbo Chalenge, Street Fighter, Golden Axe. Jan Paroubek, Vltavská 1753, 251 01, Říčany.

Kdo nabídne tiskové programy a textové editory s úpravou na Gamacentrum 01 + Didaktik Gama? Pošlete seznamy. Martin Hons, Legerova 76, 120 00 Praha 2 nebo zavolejte 2358166.

Sháním manuály k hrám: F-16 combat pilot; Gunship (popřípadě jen ovládání na ZX Spectrum). Tel. 4015452 po 18. hod.

Sháním hry na Didaktik M: Test Drive, Out Run, Lombard Rally, Turrican. Adresa: Erik Uhrín, Venevská 16, Velký Krtíš 990 01.

Magické možnosti pro Did. M/Gama: Stop, Save, Copy Screen, Break, List, Poke u libovolné běžící i utajené hry... (Tento inzerát patří mezi placené - pošlete jej znova a s patřičným finančním obnosem - ml.)

Koupím nebo vyměním textovky v českém nebo slovenském jazyce, sháním akční hry čs. produkce (stáří nerozhoduje). Jiří Brabec, Popovice 230, 686 04 Uherské Hradiště. Pošli seznam.

Koupím nebo vyměním hry. Mám např. Lotus Espirit TS, Ghost Busters II, Double Dragon II atp. Vše na ZX. Tel. 4012202 Petr.

Vyměním nebo koupím novinky na ZX-Spectrum 48. Mám např. Turrican 2, Lemmings, Hammerboy, Superspace, Invaders, Smash TV, 750 cc... Rostislav Olchava, Dělnická 306, Ostrava 4, 708 00.

Sháním hru Colony na ZX Spectrum. Rudolf Kozel, Jaroslavice 46, Zlín 760 01.

Vyměním nové i starší, ale pouze kvalitní hry na ZX S a komp. Jaromír Zrunek, Na luhách 975, Kopřivnice, 742 21.

Vyměním nejnovější hry na ZX. Mám např. Switch Blade, Eswat, Pro Golf Sim. a další hry. Pište: Radek Michalik, Javorová 1521, Veselí nad Moravou, 698 01.

Prodám kazetu C90 s hrami na Spectrum... (Opět klasický případ placené inzerce - cíl je zde jasný - získat nějaké ty korunky prodejem. Rádi bychom od Vás obdrželi poplatek za to, že Vám umožníme sehnat množství zákazníků prostřednictvím **EXCALIBURU**. -ml-)

Koupím program P.A.W. - The Professional Adventure Writing System. Zn. Nabídněte. P. Hřebačka, Čapkova 20, Teplice, 415 01.

Sháním hry Elvíra, Colony, Elite. Venkrbec, T. Kajetická 1388/4, 400 03, Ústí n/L.

Prodám Didaktik Gama, Disk. jed. D40, tiskárny... (Kdo chce prodat pomocí Excaliburu, musí nejprve zaplatit symbolickou částku za inzerci. -ml-)

Prodám návody a mapy na hry... (Nechci radit, ale nebylo by lepší pokusit se uveřejnit některé Vaše návody v **EXCALIBURU**? Pokud Vám Vaše výtvory redakce uveřejní, dostanete za ně více korunek, než od našich čtenářů dohromady a nemusíte platit za inzerci! V zaplacení inzerátu Vám samozřejmě nebráníme, rádi jej uveřejníme. -ml-)

Koupím hry Red Baron, Fignter Bomber, Commando a Ninja Turtles. Cena dohodou. Jaroslav Havelka, Šmoulovy 160, Havlíčkův Brod, 580 01.

Opravy ZX Spectrum 48K, 128K a Didaktik Gama, připojení... (Opravy žádá mnoho čtenářů. Rádi tento inzerát uveřejníme, jakmile bude splňovat všechny finanční náležitosti. -ml-)

Vyměním nebo prodám hry a programy (i mé vlastní - pěkné) na ZX Spectrum. Seznam pošlu zdarma. Neproděláte! Petr Kostka, Vyšínek 48, 273 71, Zlonice.

Koupím nebo vyměním hry. Hlavně sháním F-19 Silent Service II, Fighter Bomber. Pošli seznam. Standa Koller, Pilotů 217, 161 00, Praha 6.

Koupím hry Gryzor, Elite, Powermonger, Robocop I a II. Praha 8, M. Holý. Tel. 8557262.

Koupím Feud, Quazatron, Golden Axe, Double Dragon, Draconus, Last Ninja 3, Mad Mix 2, Hundra na Did. M nebo vyměním. Mám F. Bomber, Turtles Ninja, Shadow Beast. Jiří Fuks, Strouhalova 8, Praha 4 - Kunratice, 148 00.

C64/128

Koupím na C64 hry jen na kazetách, zejména simulátory jako Ace of Aces, Elite, F19, nebo Elvira. Seznamy posílejte O.Zischka, Hostovice 9, 400 04, Ústí n.L.

Koupím disketovou jednotku na C-64 na diskety 5,25", cena do 4500 Kčs. M. Kučera, E. Destinové 27, Č. Budějovice, 370 05. Tel: 038/45640.

Koupím hry a užitkové programy na C64. Zašlete seznam. Karel Bártek, Tečovice 261, Zlín, 763 02.

Sháním hry Gods, Myth, Game Over 2, Dizzy I, II a III. Přehraji hry na diskách i na kazetách. Nabízím Predátor, Running Man, Danger Freak atd. Seznam za seznam! Pavel Serbajlo, Vilová 658, Valtice, 691 42. Tel: 0627/94368. Pouze na C64!

Vyměním hry a programy na C64. Magnetofon podmínkou. Sháním: F-19, Lotus Turbo, Turrican 2, Gods, Myth, A.C.E., Elvira, Falcon, Super Cars 2, A-10, Feud, Robocop, Speedball 2, Railroad Tycoon a hlavně 3D Construction Kit. Seznam za Váš. M. Čadík, Bartoňova 827, Pardubice.

Vyměním nebo koupím nové hry na C-64 (disk i tape). Sháním hry: Draconus, Gods, Myth, Elite, Super Cars 1 a 2, Iron Lord, Dizzy 1 a 2, ACE a další nejnovější hry 90/91. Adresa: Pavel Haltuf, Za Vackovem 54, 130 00, Praha 3. Tel: 8238455.

Kdo vymění nebo prodá kvalitní novější hry na C-64 hlavně simulátor, např. F-15, Silent Service atd. Nabízím F-14, F-19, F-16, Fignter Bomber, Elvira, Gunship atd. Adam Zdeněk, Švédská 37, Praha 5 - Smíchov, 150 00. Tel: 5377923.

Kdo má zájem na výměnu kvalitního software na C-64? Sháním hlavně simulátory. Seznam za známku. Adam Zdeněk, Švédská 37, Praha 5 - Smíchov, 150 00. Tel. 5377923. Mám i návody!

Koupím hry na C64. Cena nerozhoduje. Zasílejte seznamy. Za hru Prince of Persia zaplatím až 500 Kčs. Nabídněte jen C64. Radek Křeček, Osvobození 361, České Meziříčí, 517 71.

Vyměním super hry na C64. Seznam za seznam. Nabízím nové super novinky na kazetě. Celkem 33. listový seznam. Neváhejte. Případně zašlu za 5 Kčs známky. R. Křeček, Osvobození 361, České Meziříčí, 517 71.

Hledám Kámoše nebo kámošku pro výměnu nových her na Commodore 64 - nejraději z **EXCALIBURu**. Jen na kazetách. Má adresa je: Pavel Škojec, Komenského 71, Košice, 040 00.

Vyměním hry na Atari XL/XE v Turbu 2000. Petr Váňa, Vratimovská 484, Praha 9, 199 00.

Hledám borce, který by mi mohl nabídnout na C64 hru Prince of Persia. Mohu nabídnout: Turrican I, II a další super hry. Tel. 069/2274715, Michal Vidura.

Vyměním hry na C64, raději na disketách. Sbírám hlavně simulátory, nabízím: F19, Periscope Up, Steel Ghunder. Krzysztof Matera, ul. Gwiazdy Polarnej 26/7, 44-117, Gliwice, Polsko.

Na C64 koupím simulátory, disková verze, první nabídka - největší šance. René Hakl, Nerudova 39, Vrchlabí I, 543 01.

Sháním hry na C64 na kazetách: Turrican I a II, Elvira, Lotus Espirit T. Ch., War in Middle Earth, nabídněte. Miroslav Adámek, Osady Ležáků 734, Skuteč, 539 73. Tel. 0454/51577.

Vyměním hry a programy na C64. Nabízím kvalitní programy a hry z **EXCALIBURu** a mnoho POKE a plánků. Petr Jílek, nám. SNP 31, Brno, 613 00. Tel. 520718.

ATARI XL/XE

Vyměním hry na Atari 800XE v Turbu 2000. Zašli seznam. Karel Kohout, Svépomoci 315, Praha 5 - Zbraslav, 156 00.

Chtěl bych si dopisovat s někým, kdo má disketovou jednotku k počítači Atari XL/XE. Lukáš Kalista, Spálená 35, 110 00, Praha1.

Sháním jakoukoliv hru na Atari 800, která vyšla v **EXCALIBURu**. Zaplatím nebo vyměním za jinou. Jiří Šustr, Zvonařova 428, 266 01, Beroun 2.

Koupím hry a programy na Atari 800, např. Elite, Powermonger, Lotus Turbo E. C. a další. Napiš seznam. David Bačko, Kolského 1427, Praha 4, 149 00. Tel: 749453.

Sháním hry na Atari 800: Elite, Powermonger, Lotus Turbo E. C. a Lemmings. David Melka, Chotusice 65, 285 76.

Vyměním nebo odkoupím textové a strategické hry na Atari 800 XL. Sháním hru Elite. Radomír Danenberger, U cukrovaru 10, 783 71, Olomouc - Molice.

Potřebuji pro Atari 800 XE tyto hry na kazetách: Elite, Barbarian, West Bank, Lotus Turbo E. C. Martin Jebavý, U sv. Ducha 3, 110 00, Praha 1. Tel: 2311847.

Vyměním hry na Atari 800 XE, zašli seznam. Nutně sháním hry: ELite, Leaderboard, F-19, 3D konstr. Kit a překladač z Basicu do strojáku! Milan Mrkus, Ořechov 170, Polešovice, 687 37.

Sháním progr. jazyk PASCAL a hry Elite a Powermonger v T2000 na Atari 130 XE. Koupím nebo vyměním za Tetris, Draconus, Misja, Moutin Bike aj. D. Dědeček, B. Němcové 1602, 511 01, Turnov.

Sháním tyto hry: Elite, Klax, Lotus Turbo E. C. Vyměním nebo koupím. M. Hruboš, M. Pujmanové 20/1120, Havířov - Šumbark, 736 01.

Sháním hry Rex 1 +2, Elite, Turrican 1 + 2. Vyměním za jiné, např. Robocop, Draconus, Misja a pod. Pavel Pertlík, Purkyňova 571, Chrudim, 537 01.

Sháním na Atari XE, XL: Powermonger, Lotus Turbo, Lemmings, Misja, Last Ninja a jiné, které vyšly v **EXCALIBURu**. Jan Kaiser, Trojanovice 392, Frenštát p. R., 744 01.

Sháním jakoukoliv hru na Atari 800 XE/XL, která byla otištěna v **EXCALIBURu**, případně zaplatím nebo vyměním za jinou (vlastním hru Test Drive I). Karel Vondrák, Fibichova 1549, 258 01, Vlašim.

Koupím hry na Atari 800/130 XE. Sháním nejvíce hry: ELite, Powermonger, Lotus Turbo E. C., Lemmings, Robocop, Turrican. Mám zájem o výměnu her, programů a zkušeností. Odepíšu všem. Josef Špidlen, K Hátku 1716, Nová Paka, 509 01.

Koupím tyto hry: Fighter Bomber, Dam Busters, Lotus Espirit T. Ch., Super Cars, Lemmigs, Powermonger - pro Atari 800. Michal Sahlén, Košťálkova 1536, 266 01, Beroun 2.

Prodám Atari 800XL + CX12... (Od minulého čísla inzeráty, zabývající se prodejem, patří mezi inzerci firemní... -ml-)

Sháním učebnici assembleru a kompletní výpis paměti na Atari 800 XL. Z. Michalík, Uhelná 779, Habartov, 357 09.

Na Atari XL, XE sháním hry: Elite, Powermonger, Lemmings, Lotus Turbo E.C., Barbarian a Klax. Lukáš Lipajev, Gramovové 29, Praha 6 - Břevnov, 169 00. Tel. 02/354160.

Vyměním programy pro Atari XL/XE. Zašlu seznam 1000 nejlepších programů a her s komentářem u každého z nich. Hynek Žák, Srní 3, p. Hlinsko v Č., 539 01.

Koupím manuál ACTION!, lit. k A XE/XE, vyměním hry a už. progr. (T 2000). Ivan Šimeček, Mírová 432, Vimperk 385 01.

Koupím programy v T2000: F-15 S.E., F-16 C.P., F-19 S.F., Fighter Bomber, Lemmings, Lotus Tec, Barbarian 1 a 2 od Palace Software. Petr Toman, Řešovská 564, 181 00, Praha 8.

Milá redakce! Prosím o zaslání ceníku kazetových her na Atari 800 XE. (Redakce **EXCALIBURu** hry neprodává a tudíž nemá ani ceník. Čtěte však **EXCALIBUR**, jistě najdete zajímavé nabídky. -ml-)

Hledám přítele Ataristu se zájmem o výměnu her, programů, návodů ke hrám. Pokud možno zašli seznam. Adresa: Stanislav Pavláček, Vídeňská 3, Mikulov na Moravě, 692 01.

ATARI ST/TT

Vyměním hry na Atari ST. Seznam zašlu. Hry mám např. Power Monger, Chaos Strikes Back, Space Ace, Gods, Retaliator, atd. Kráčmar Pavel, Ohradní 1356, Praha 4 - Michle, 145 00.

Vyměním programy na Atari ST. Začínám! Pavel Koza, Chrášťany 22, Praha Západ, 252 19. Děkuji!

Vyměním hry a programy na Atari ST. Petr Korec, Gruzínská 13, Brno, 625 00.

Vyměním barevný monitor Atari SC 1224 za HD Megafile min. 30 MB nebo barevný TV zn. Mánes, Aleš, Brožík, Oravan + dopl. cca 3000 Kčs. Koupím disk. jednotku Atari SF 354 (360 KB) jednostranná za cenu max. 1000 Kčs. Sháním též literaturu na ST. Karel Novotný. Tel: 02/526541, linka 217.

Vyměním 3D Constr. Kit na A-ST za: Powermonger, D. Master, Chaos, Torr. 2, Lotus, Elvíra a většinu her z oblíbeného **EXCALIBURu**, popř. vyměním za jiné hry (seznam za seznam). V. Grosmann, Nábřežní 5, 741 01, Nový Jičín. Tel: 0656/21780. Neváhejte!

Vyměním hry na Atari ST. Seznam za seznam. Michal Konupčík, Obvodová 3667, Kroměříž, 767 01, Tel: 0634/23981.

Vyměním či prodám hry a programy na Atari ST. Sháním hry Elvira, Railroad Tycoon, Populous 2, Data disk ke hře Powermonger, First Samuraj, Lotus Turbo E. C. 2 atd. Richard Čepička, Zeyerova 29, České Budějovice, 370 01. Tel: 038/25359.

Sháním podrobný manuál v češtině na Railroad Tycoon. Kdo pomůže? B. Popelka ml., Formánkova 5A5, Hradec Králové 11, 500 11.

Pro své Atari STE sháním kvalitní textové a fantasy hry. Např. Opssi, Eye od the Beholder 1 a 2, war in Middle Earth... nebo české textovky typu Belegost. Nemá někdo nějaké demo pro STE? Petr Turek, Západní 38, 571 01, Mor. Třebová.

Atari ST hry vyměním. L. Ondřej, Masarykova 851, 735 14, Orlová.

Vyměním hry na Atari ST. Seznam zašlu. Petr Peichl, Sídl. Svob. 18/62, Prostějov, 796 01. Tel: 0508/2575.

Kdo rozšíří paměť Atari ST 520 na 1 MB? Zaplatím. Dále vyměním nebo koupím dobré hry, můžou být i na 1 MB - novinky. Peter Slovák, Hruškova 513/2, 031 04, Liptovský Mikuláš.

Prodám externí disk. jedn. 5,25" + 20 disket (4500 Kčs / 250 DM) + originály MIG-29 (1800 Kčs / 100 DM), OCR pro Handyscan GS 4000 (1800 Kčs / 100 DM). Luděk Habarta, Zahradní 1068, 379 01, Třeboň.K

Hledáme schopného grafika! Neškodil by ani slušný hudebník... Dáváme dohromady databanku uživatelů ST... (Činnosti nad míru potřebné, jen to zavání firemní inzercí. Po zaplacení rádi otiskneme. -ml-)

Vyměním hry a užitkové programy na ST. Vlastním např. Loom, Princ of Persia, Ivanhoe ad. Vlastimil Vaněk, U nových lázní 1/1222, Teplice, 415 01. Tel: 0417/28086.

RŮZNÉ

Hledám majitele počítače ENTERPRISE 128 K nebo 64 K. Tel. 0417/926246 (večer).

Koupím nebo vyměním hry na CPC 464 (kazety, diskety). Zašlete seznam a cenu. Goldmann Jiří, Sídliště 991, Šluknov, 407 77.

Kdo poradí ve hře Airwolf. Poradím v jiných. Lukáš Martinek, Borová 1697, 756 61, Rožnov p./Radh.

Vyměním programy všeho druhu na Sam Coupé. Jiří Vávra, Ruská 24, 101 00, Praha 10 - Vršovice.

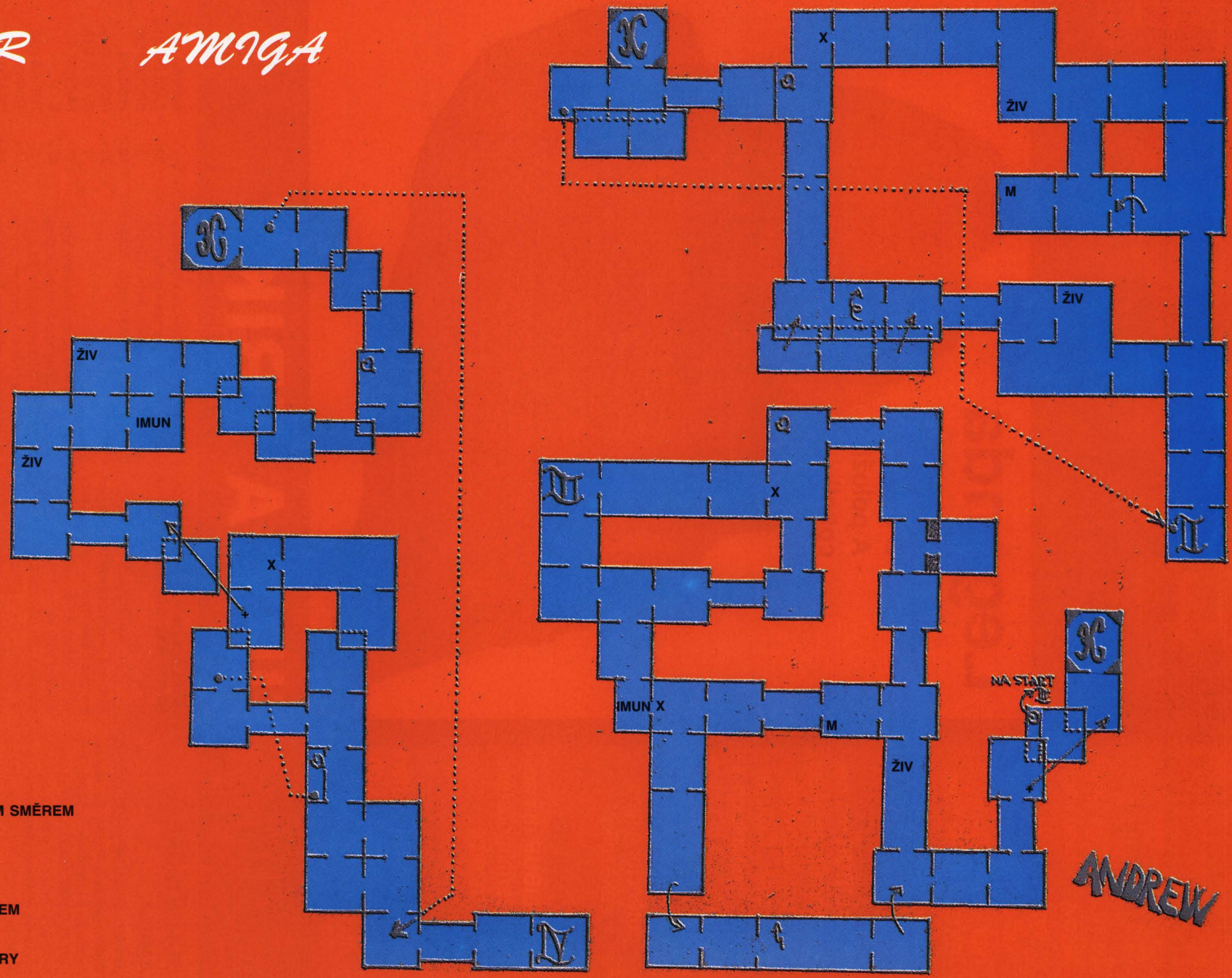
Vyměním hry na počítač Sharp MZ 821. Seznam za známku. Adresa: Boris Kopčák, Kotelská 938/II, Rokycany.

Sháním kvalitní programy a hry pro počítač Sharp MZ-811. Mohu také vyměnit (seznam kvalitnějších zašlu). Martin Bodešínský, státní zámek, 285 61, Žleby. P.S. Existuje pro Sharp hra Elite a War in the Middle Earth?

Sháním program jednoduchého účetnictví a hry na počítač Amstrad - Schneider CPC 464. Pište na adresu: Jakub Rataj, Karlíkova 388/III,

Nejnovější i starší čísla EXCALIBURu, AMIGA magazinu a další počítačová literatura k dostání v prodejně 602, Martinská 5 (u OD Máj, úterý - pátek). Tel. 02/228774.

SINCLAIR AMIGA



ŽIV	EXTRA ŽIVOT
M	STŘELY (MUNICE)
IMUN	IMUNITA
X	DVEŘE PRŮCHOZÍ JEDNÍM SMĚREM
	RYCHLOST
	KORUNA
	TELEPORT
	TELEPORT JEDNÍM SMĚREM
	BONUS
	PRŮCHOD MEZI VÍCE PATRY

Vážené počítačové firmy!

Že se inzerce v počítačových časopisech vyplatí, to ví asi každý. Ale ve kterých? Nový barevný **EXCALIBUR** Vám nabízí samá nej...

ÚČINNOST
EXCALIBUR má nejvíce čtenářů ze všech čs. počítačových časopisů . Čtou jej nejen v podnicích a úřadech, ale je velice rozšířený mezi počítačovými hráči, Vašimi potencionálními zákazníky

RYCHLOST
EXCALIBUR má nejkratší termín otištění inzerce

KVALITA
EXCALIBUR je tištěn na nejlepších strojích na vynikající papír

EYE OF TH

1990 Strategic Simulat

Legenda

LEVEL 1: - S start
- D dolů
- A položit cokoli

TIPY A TRIKY

COMMODORE AMIGA

JAMES POND II - ROBOCOD

Tuto roztomilou Pondovku ošidíte, napíšete-li kdykoliv v průběhu hry **„LITTLE MERMAID“**. Obrazovka blikne a můžete použít několik pomůcek. Klávesa **„Return“** vypíná a zapíná imunitu, klávesou **„M“** se dotanete do submenu, kde si můžete navolit, do které level chcete skočit a klávesa **„X“** vás přenese na konec úrovně.

ROBOCOP III

Budete-li mít při hře problémy s energií, stiskněte **„P“** jako pauzu, držte stisknutý **pravý Shift** a napište s mezerami **„THE DIDY MEN“**. Objeví se potvrzení příkazu: **„Normal cheat mode operative“**.

INFESTATION

Ještě dosud nevíte, jak přemluvit počítač, aby vám umožnil přístup do nitra planety? Je to jednoduché - až se vás zeptá na vaše jméno, uveďte, že jste **KAL SOLAR** a cesta je volná.

NEBULUS II

Tato hra je doopravdy těžká a bez malého podvůdku by se dohrávala velice těžko. Až se vaše nestvůrka objeví u paty věže, stiskněte **pauzu** a napište **„BLUEHOUSE“** - dostanete zbraně. Do dalších úrovní se můžete přemístit pomocí slov **„LOVE AND LOVE“, „GREENTREES“ a „ICEHOUSE“**.

A ZNOVA ALIEN BREED

Nevystačili jste si s minulým trikem pro skákání po úrovních? Máme tu pro vás další - tentokrát na nekonečnou energii. Ve druhé zóně (tam se snad dostane každý) se nalogujte do libovolného palubního počítače a napište **„ALIENS ARE FAGGOTS“**, obrazovka blikne a vy můžete pokračovat v boji s nesmrtelnou vervou.

ARMOURGEDDON

Navolte si obrazovku se zprávami **(Messages screen)** a najeďte si kurzorem na první písmeno zprávy zvýrazněné žlutě. Stiskněte klávesu **„Esc“** a **levé tlačítko myši**. Totální tréning.

AGONY

Na úvodní obrazovce s hořícím stromem a fantastickou hudbou napište heslo **FANTASY**. Klávesami **F1** a **F2** ve hře zapnete ochranné meče kolem sovičky, klávesou **F3** zlepšíte zbraň a po několika dalších stisknutích získáte život.

LOGICAL - KÓDY

(pokračování)

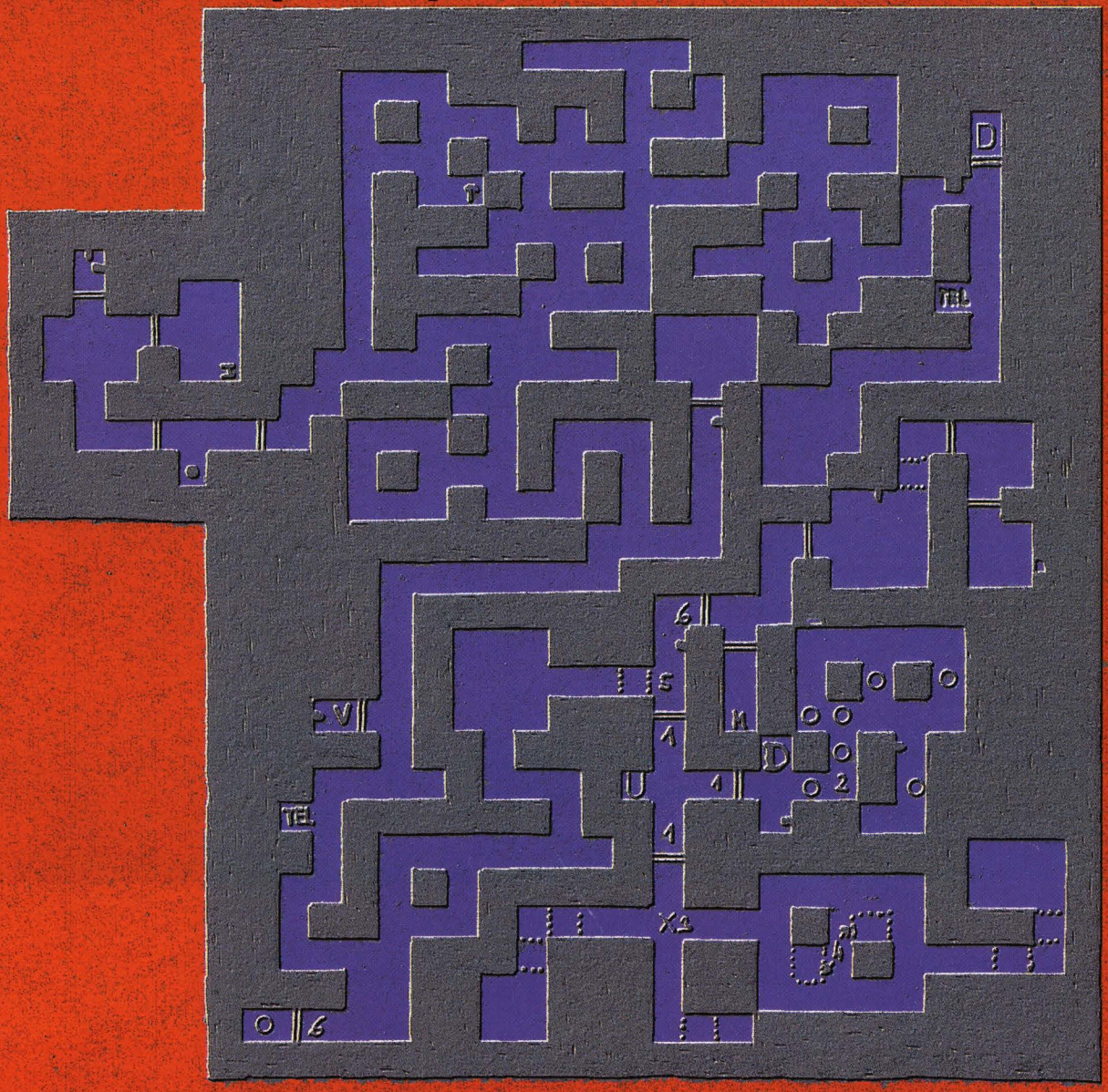
70 -	HER RAINBOW
75 -	VITAMIN C
80 -	DA DA DA
85 -	IT IS ATLANTIS
90 -	ITS LOGICAL
95 -	LEVER SUNLIGHT
99 -	WHITE MIAMI
100 -	THE FINAL (Editor)

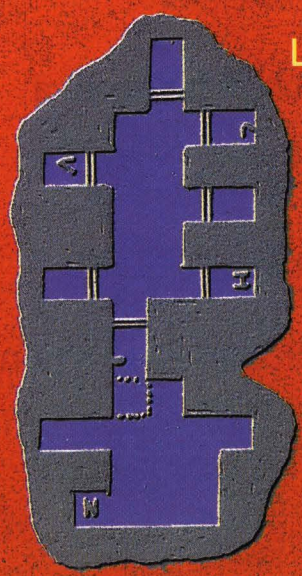
OUTZONE - KÓDY

2 -	CHARLEY
11 -	BITMAP BRO
20 -	CAULDRON 2
3 -	BREWSTER
12 -	M BIEHN
21 -	MOORCOCK
4 -	RV W RAMA
13 -	FACTOR 5
22 -	Z
5 -	THE ABYSS
14 -	HIPPEL
23 -	DRACULA
6 -	J CAMERON
15 -	R MATTHEWS
24 -	POLEDOURIS
7 -	L BRITISH
16 -	TEXAS
25 -	STARDUST
8 -	SOUTHSIDE
17 -	J BURNS
26 -	SOON
9 -	HUELSBECK
18 -	SILVESTRI
27 -	HORROR
10 -	B FIEDEL
19 -	T HOLLAND
28 -	TALES

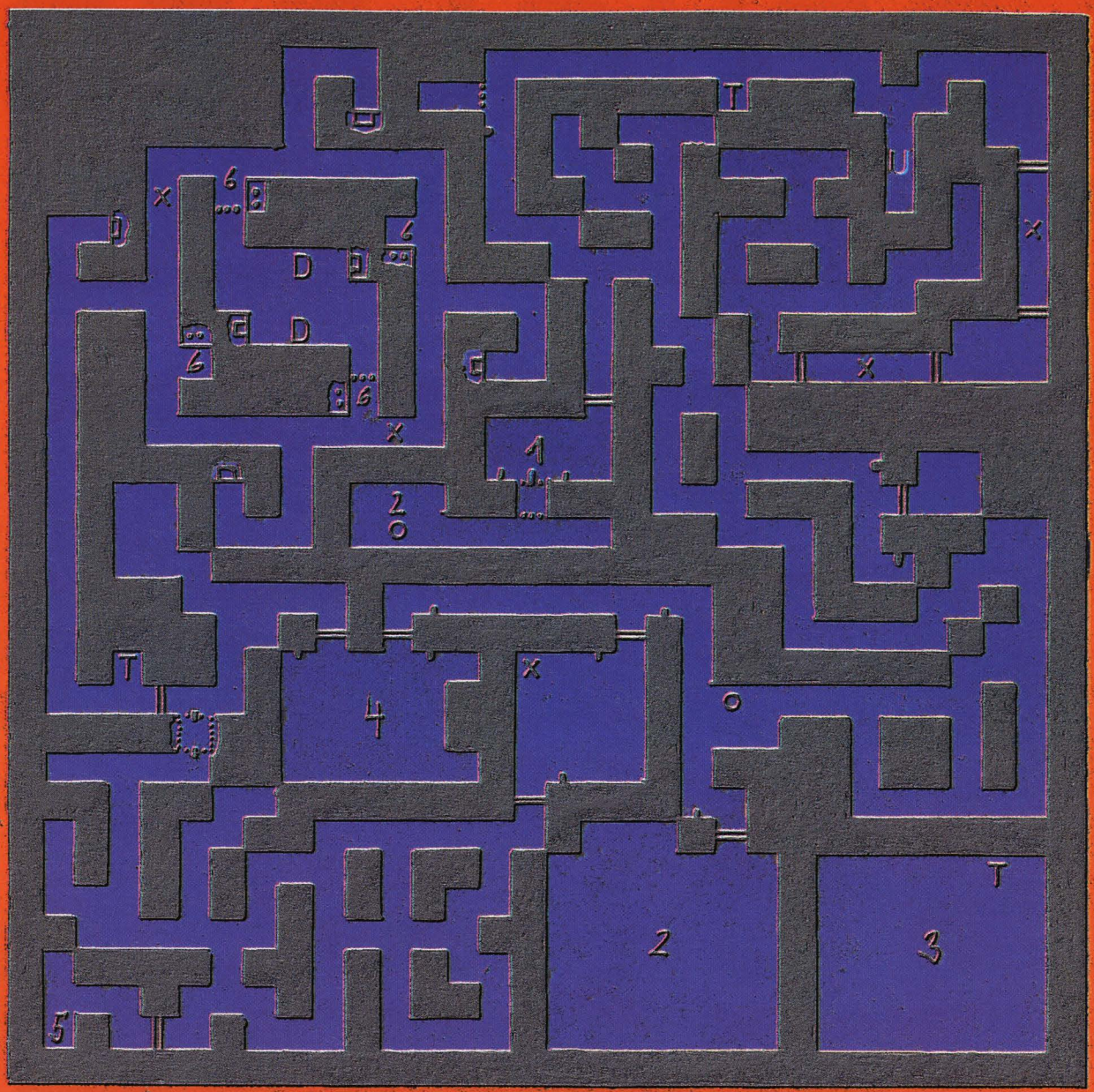
E BEHOLDER

ions, Inc. (SSI), 1. část návodu

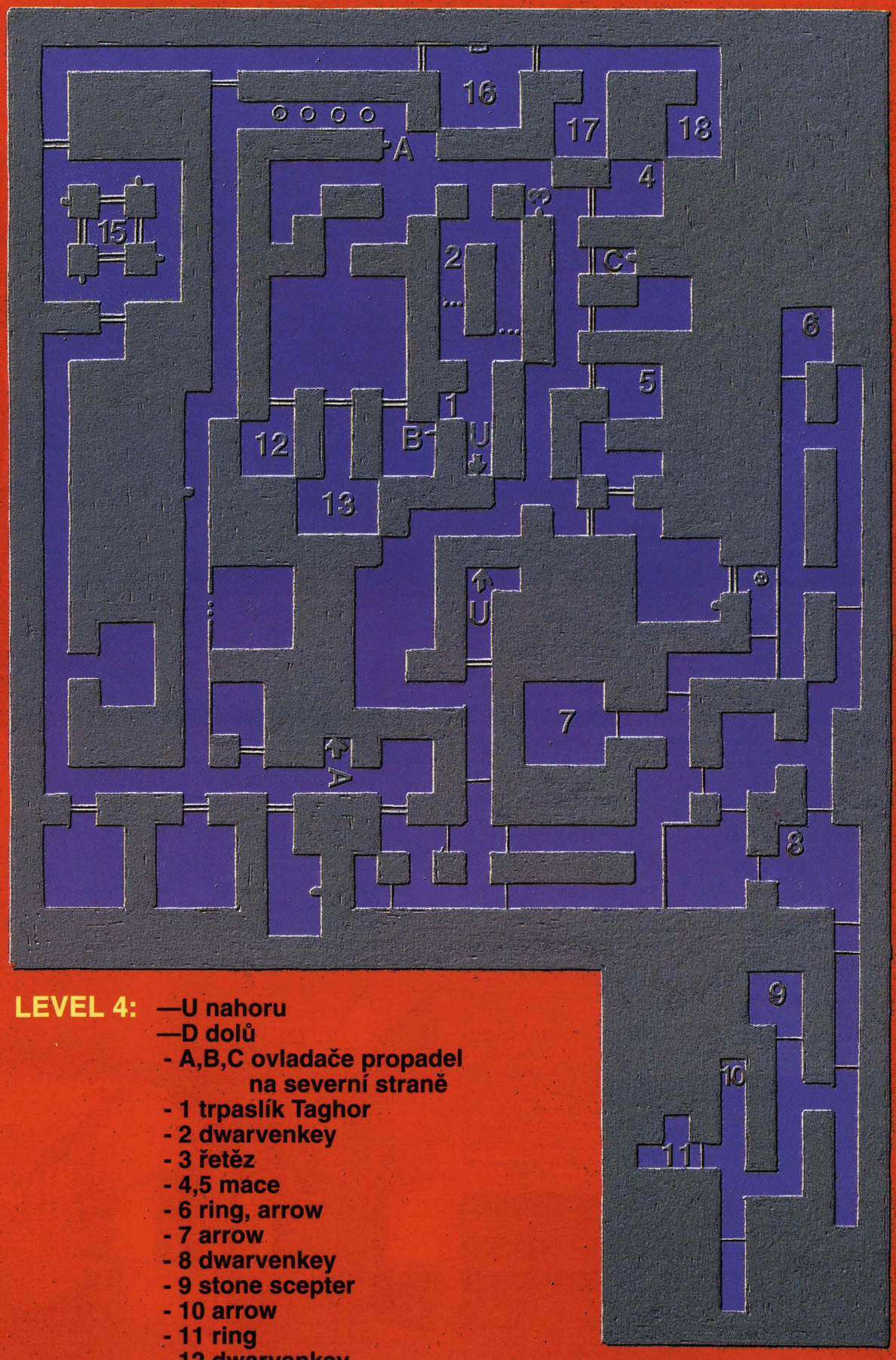




LEVEL 2:
U-nahoru
D-dolů
1-otevře zloděj
2-hodit kámen severním směrem
3-otáčí!
4-projít stěnami!
5-tajná stěna se otevře až po sešlápnutí pastí okolo místa 2
6-dveře otevřít hozením předmětu
V-výtah
TEL -teleport



LEVEL 3: —U nahoru
—D dolů
- 1 otevřít prostřední zámek, v ostatních je příšerka a nový klíč
- 2 červený drahokam
- 3 kouzelná hůlka
- 4 „MUSEUM“, nehýbající se potvůrky
- 5 dlouhý meč
- 6 vložit čtyři modré drahokamy do očí, otevřou se tajné stěny na severu a jihu
- T teleport



LEVEL 4: —U nahoru
—D dolů
- A,B,C ovladače propadel na severní straně
- 1 trpaslík Taghor
- 2 dwarvenkey
- 3 řetěz
- 4,5 mace
- 6 ring, arrow
- 7 arrow
- 8 dwarvenkey
- 9 stone scepter
- 10 arrow
- 11 ring
- 12 dwarvenkey
- 13 robe, medallion
- 14 dwarven shield, helmet
- 15 healing potion
- 16 portal
- 17 cure poison potions
- 18 Oracle of Knowledge (umístit Black Orb z podlaží 11)

HEART OF

HONG KONG:

Hra začíná v přístavu. Odtud jeďte do města a uvidíte papírek poletující vzduchem. Počkejte, až dopadne, a seberte ho. Jděte do levé části baru, promluvte si s barmanem **(3,1,1,1)** a poté ještě se zdejší gorilkou **(1,2)**. Když ji složíte pěstí, objeví se místní ninja Zhao Chi. Promluvte si s ním **(1,2,3)** a přesvědčte ho, že se nemá čeho bát. Udělejte to následovně: použijte papírek na Luckyho, vezměte vzniklou vlaštovku a tu použijte na Chiho. Se svým novým přítelem jděte do obchodu s léčivými bylinami a promluvte si s Wu (nejdříve Chi, potom Lucky). Wu vás oba s úsměvem pošle pro ptačí hovno. Jeďte tedy do přístavu, kde musí Chi použít sušenou švestku na ptáka **(PRUNE)** a **LUCKY** poté sebere výsledek. Vraťte se k Wu, promluvte si s ní jako Lucky a dejte jí ty sračky do misky. Vezměte si bylinky, pas **(2,1)** a mapu podzemí pevnosti Chengdu. Odtud jeďte na letiště, jděte do letadla (úředníkovi řekněte **2**) a zde si vezměte provaz, hák a páku. Ještě použijte hák na provaz a můžete odletět do Chengdu **(FLY!)**.

CHENGDU:

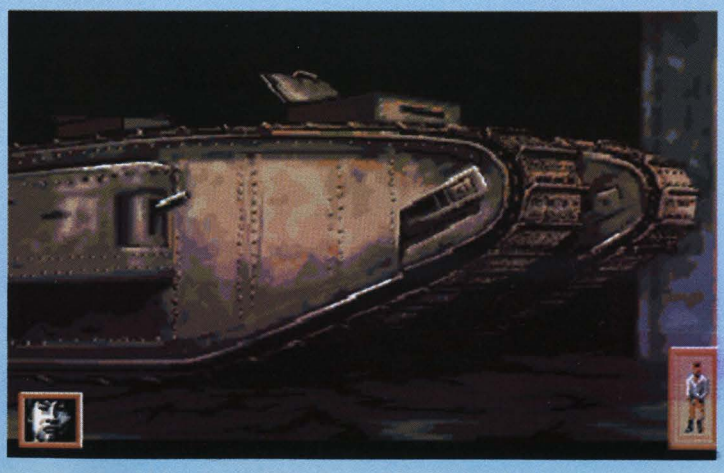
Tato část se dá dohrát dvěma odlišnými způsoby:

1) Přistaňte vlevo dole u modré řeky. Počkejte, až se k vám přiblíží místní venkovan a jako Chi si s ním promluvte **(1,3)**. Vezměte si jeho šaty a jděte k pevnosti. Odtud se vraťte, jako Chi si oblečte šaty a použijte hák na krávu. S krávou Chi pronikne do pevnosti a Lucky zůstane venku. Uvnitř si svlečte šaty, nasaďte kuklu, jděte do **GATEHOUSE** a zde vezměte klíč. Odtud jděte ke zdi, hoďte hák na zeď a Lucky sešplhá dolů. Nyní jste oba dva uvnitř pevnosti. Chi by ještě měl dát klíče od tanku Luckymu.

2) Po přistání jděte hned k pevnosti a odtud doleva. Uvidíte vojáka na stráži. Když zaleze do paláce, použijte páku na mříž. Dostanete se do podzemí. Zde zapalujte pochodně pomocí zapalovače, ve třetí místnosti vezměte trám **(BEAM)** a v páté místnosti uvidíte díru ve stropě. Použijte trám na díru a ocitnete se v kuchyni pevnosti.

Z kuchyně jděte do jídelny, zde vezměte láhev a vraťte se do kuchyně. Použijte láhev na misku - tak otrávíte psa. Odtud jděte do kuchařovy ložnice, vezměte nůž a otevřete si dveře. Pokud ještě nemáte klíč od tanku, jděte si ho vzít do **GATEHOUSE**. Teď by si Lucky měl vzít pistoli do ruky a Chi obléci kápi, pokud to ještě neudělal. V jídelně převrhněte lampu a rychle jděte přes kuchyni a ložnici do velké haly. Zde uvidíte nebohou Kate hlídanou dvěma hady. Okamžitě po příchodu zabarikádujte dveře a ustřelte pistolí hlavu jednomu hadovi. Druhý se ovšem pomstí za kamaráda a uštkne dívku. Raději mu tedy také ustřelte hlavu a vezměte Kate na záda. Jděte na balkón, vezměte provaz ze závěsu a použijte ho na zábradlí. V tomto okamžiku musí mít Chi nutně nasazenou kápi, aby mohl krýt ústup! Když se konečně ocitnete všichni tři dole, jděte neprodleně k tanku. Vlezte do něj, zasuňte klíč do zapalování, otočte jím a stiskněte knoflík nad zapalováním. Tank se rozjede a vás čeká akční část hry, kterou je možné přeskočit, což vřele doporučuji. Po akci se objevíte v letadle, kde zjistíte, že nutně musíte letět do Nepálu (Kathmandu) pro protijed **(ANTIDOTE)**. Nezbývá vám tedy nic jiného než odstartovat.

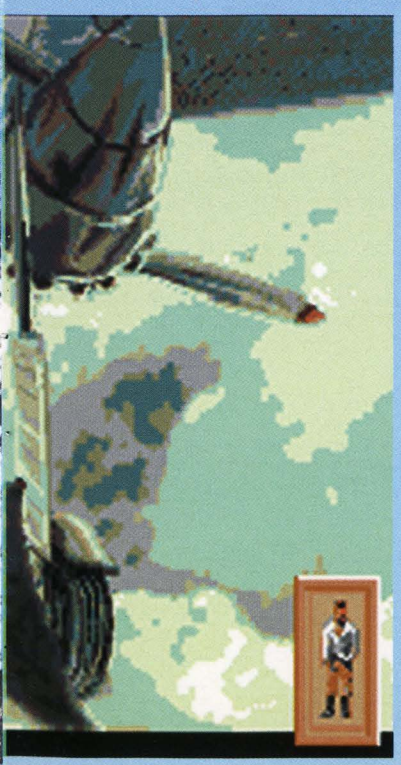
Při letu do Kathmandu vám téměř u cíle dojde palivo a budete nuceni nouzově přistát. Všude hustě sněží a proto se rozhodnete, že jeden z vás musí dojít pro pomoc a druhý zůstat u Kate. Jako Lucky odpovězte Chimu na otázky **(2,2,1)** a vydejte se na cestu. Důležité je, aby Chi měl oba léky - od Wu i své vlastní. Zatímco Lucky bude na cestě, Chi musí vstoupit do letadla, vzít deku a plátno a obojí použít na Kate. Potom jí hned musí dát oba léky a jedině za této podmínky Lucky narazí na domorodce. Ti vás všechny posléze dopraví do Kathmandu.



CHINA

KATHMANDU:

Objevíte se v chatrči staré Amy. Promluvte si s ní **(3,3,3)** a vypadněte ven. Jděte k lámovi na kopec, otevřete dveře, odpovězte chlapci ve dveřích **(3)** a ocitnete se u Wallyho lámy. Promluvte si s ním **(1,1)** a Wally začne meditovat. Od něj jděte k Nalini do **TELEGRAPH OFFICE** a pošlete telegram do Hong Kongu. Vraťte se k Amě a podívejte se na Kate **(3,3)**. Odtud jděte opět k Wallymu a opět si s ním promluvte. Od něj jděte do hospody **(TAVERN)**, Sardarovi řekněte **(1,2,1)** a dejte mu pistoli. Vesničané v čele se Sardarem provedou malý převrat a svrhnou nenáviděného vládce Bojona. Vy potom jděte na smetiště **(JUNKYARD)**, na zemi si můžete vzít krabičku od cigaret, ale především si promluvte s Kublou **(3,1)**. Vezměte si hadici a vraťte se do vesnice. Kublova maminka vás praští do hlavy klackem. Druhý den odleťte do Istanbulu.



ISTANBUL:

Vylezte ven z letadla, jděte ke bráně do města a ve městě odbočte doprava. Lucky musí vejít do klubu, požádat barmana o telefon **(2)** a zavolat E. A. Lomaxovi do Hong Kongu. Při odchodu z klubu je zatčen a Kate zůstane sama.

KATE:

Kate musí prodat svoji brož **(1,3,1)** a koupit si pilku na železo. Poté se v roli Kate vydejte zpět na křižovatku a přijměte Mohmarovu nabídku ke hře **(1)**. Hrajte dvakrát a pokaždé vsaďte maximum **(150)**. Když Mohmara zruinujete, vydejte se směrem vlevo na nádraží. Kupte si lístek do Paříže **(1)** a vraťte se před bránu města. Zde rozsypte dítěti jménem Hakim jablka a vzápětí se mu omluvte **(1)**. Vezměte si od něj květinu a jděte si koupit velblouda **(3)**. Nyní je čas zachránit Luckyho.

Jděte k paláci, zabočte doleva a promluvte si s Almirou **(1)** a dejte jí květinu. Almira vám za to pomůže zachránit Luckyho. Pomocí pilky na železo přepilujte mříže, zachraňte Luckyho, skočte na velblouda a hurá pryč! Když se pokusíte dostat k letadlu, uvidíte výbuch a v dáli zahlédnete agenty Li Denga. Navíc se zdá, že Chi je mrtev! Rychle utíkejte na nádraží a zde použijte lístek na vlak. Tak se dostanete z obávaného Istanbulu.

VLAK:

Nyní si můžete vybrat, chcete-li hrát za Luckyho nebo za Kate. Jako Lucky si promluvte s Kate **(1,1,1,1)**, v případě Kate je to **(3,2,3)**. Nyní zbývá ještě jedna akční scéna - boj s hlavním agentem Li Denga a po jeho smrti jsme už v Paříži.

Příjemnou zábavu přeje

David Kika!

INDIANA JONES III

Po přečtení úvodních informací se ocitáš v chodbě svého domu. Jdi na toaletu (Z) a vytrhni z podlahy záchodovou mísu (VEZM MISU). Pod mísou najdeš dynamit, ten vezmi a polož mísu a dopis (VEZM DYNA, POLO DOPI, POLO MISU). Jdi do koupelny, umyj se a vyjdi ven před dům (V,V, VEZM MYDL, J, UMYJ SE, POLO MYDL, S, Z, S). Před domem na tebe čeká Rodrigo s taxikem. Nasedni do taxiku (DOVN) a ten tě odveze na letiště. Vystup (VEN).

Nyní si na východě musíš vzít popelnici, přenést ji na západ k ohradě a přelézt na druhou stranu (V, VEZM POPE, Z, Z, POLO POPE, N). Polož dynamit a vrať se přes celní kontrolu pro popelnici, vrať se pro dynamit a nastup do letadla (POLO DYNA, V, J, J, Z, VEZM POPE, V, S, S, Z, SEBE DYNA, V, V, DOVN). Jakmile letadlo přistane, musíš ihned vystoupit (VEN). Nesmíš příkaz splést, protože jinak by tě Němci rozstříleli i s letadlem.

Jdi dvakrát na východ (V, V), seber kost (VEZM KOST) a pokračuj na jih, dokud nedojdeš ke kostelu (J, J, J). Zaboč na západ (Z), polož popelnici a přelez ohradu (POLO POPE, N). Pes, který uvnitř hlídá, začně větřit kost, kterou máš u sebe a začne po ní chňapat. Otevři vrátka, běž na jih (OTEV VRAT, J), pokračuj na východ a pak běž zase na jih (V, J). Dojdeš až k řeznictví - pes stále ještě šmátrá po tvé kosti. Vejdi do řeznictví (DOVN) a pes ukradne řezníkovi věnec buřtů. Řezník se za ním rozběhne a ty si můžeš v klidu vzít vařené koleno, které v krámku visí (VEZM KOLE, POLO KOST). Vyjdi z řeznictví a běž na sever, dokud nepotkáš žebráka (VEN, S, S, S).

Dej žebrákovi koleno (POLO KOLE), on odejde a ty si můžeš obléci jeho plášť (VEZM PLAS, OBLEC PLAS). Běž na jih, na východ, znova na východ a na sever (J,V,V,S). Tady otevři bednu, vezmi si z ní německou uniformu, oblékni si ji, vrať se na jih a nastup do nákladáku (OTEV BEDN, VEZM STEJ, OBLE STEJ, POLO PLAS, J, DOWN). Po chvilce čekání se auto rozjede a doveze tě do německého vojenského tábora (CEKE, CEKE). Vyjdi ven (VEN), běž na východ a vejdi do stanu, kde nalezneš svého otce (V, DOWN). Otce rozvaž a vezmi si provaz, kterým byl svázaný. Vyjděte ze stanu a běžte zpátky na jih do kostela (ROZV OTCE, VEZM PROV, VEN, Z, J, J, J, J, J, J, DOWN). Projdi na jih, zaboč na východ, polož dynamit a řekni otci, aby ho zapálil (J,V, POLO DYNA, REKN, ZAPA DYNA). Nyní rychle běž na západ (Z) a čekej, dokud dynamit nevybuchne (CEKE, CEKE). Pak přepni páku (PREP PAKU) a vrať se na východ. Přivaž provaz k lustru a sešplhej do díry, kterou tam udělal dynamit (V, PRIV PROV, D). Dostal jsi se do hrobky.

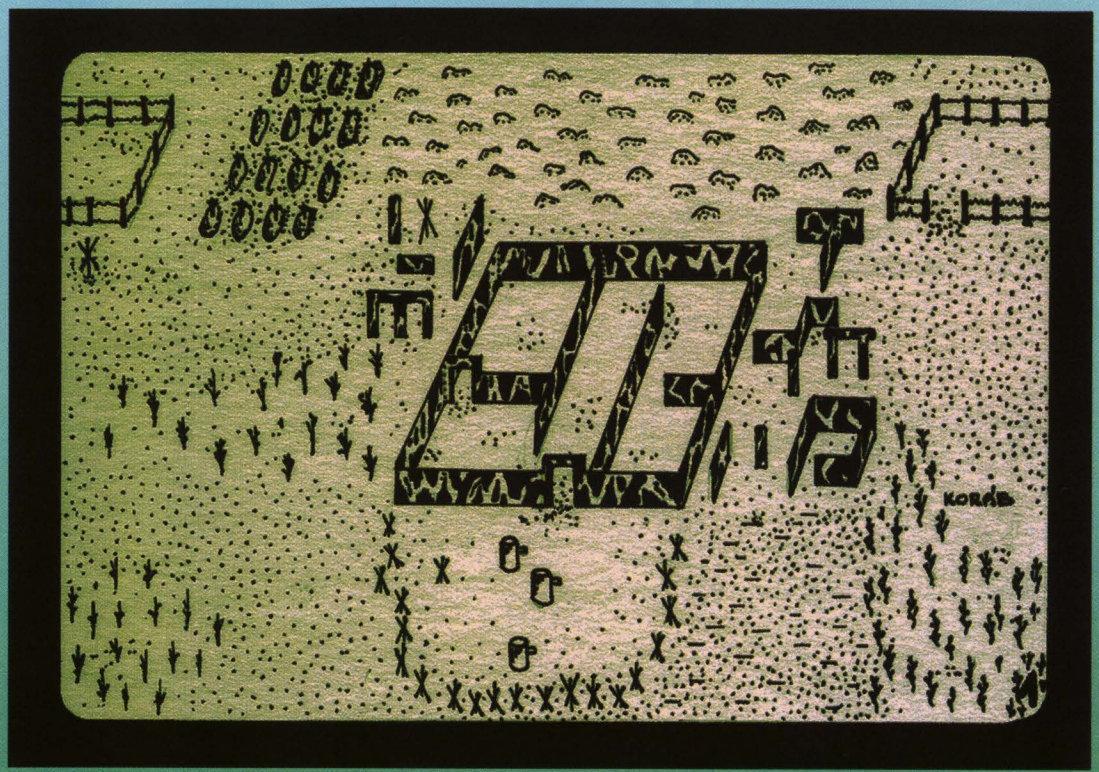
Řekni otci, aby přečetl nápis na hrobce (REKN, PRECTI TO). Otec text přečte „Vchod se otevře tomu, kdo složí... (nějaké číslo)". Napiš si číslo, vylez nahoru, vyjdi z kostela a běž na západ (N, S, Z, VEN, Z). U ohrady ještě stále stojí popelnice, kterou sis tam při přelézání ohrady položil. Popelnici prozkoumej (PROZ POPE), najdeš v ní rybu. Vezmi jí (VEZM RYBU) a běž znovu na západ (Z). Sedí zde hladová kočka, která ti skočí přímo do náručí a rybu sežere. Nyní přišel čas, aby jsi použil číslo napsané na náhrobku. Vrať se až do vojenského tábora a vejdi do hory na severu (V, V, S, S, S, S, S, S). Dostaneš se do jeskyně plné pák, které jsou označeny římskými číslicemi. Číslo, které sis napsal, nyní musíš převést na římskou číslici a přepnout příslušné páky v jeskyni. Až budeš hotov, přehoď páku A na znamení, že je vše připraveno. Takže například číslo 222 je římskými číslicemi CCXXII, což znamená, že musíš přepnout dvě páky „C", dvě páky „X" a dvě páky „I". Pozor, nesmíš přepnout dvakrát jednu páku „C" a myslet si, že už máš 200. Dvě stě uděláš tak, že přepneš páku „C" v hlavní jeskyni, pak půjdeš na sever a přepneš další páku „C". Páky jsou aktivovány, jestliže jsou v horní poloze!

Po závěrečném stisknutí páky „A" by se měla otevřít podlaha a ty bys měl spadnout ke Svatému Grálu. Pokud se tak nestane, přepnul jsi páky špatně. Je proto výhodné uložit si pozici (SAVE) před stisknutím páky „A", aby jsi nemusel hrát delší kus hry znovu. Jestliže tedy přepneš páky správně a spadneš ke Svatému Grálu, vezmi si ho (VEZM GRAL). V té chvíli se do místnosti začne valit voda a spousta krys. O krysy se postará kočka, voda však stále stoupá, takže rychle uteč na západ (Z). Tímto jste hru úspěšně ukončili.

Návod připravil **DIDASOFT**

ROGUE TROOPER

Rogue Trooperové a kam to všechno spěje



Na této dvojstránce bych rád srovnal dvě starší hry, které byly vytvořeny na dvou různých počítačích, ale mají stejný název i námět. Rogue Trooper je jméno comicsového hrdiny, který ve fantastických příbězích bojuje proti spoustě různých nepřátel, stejně, jako například Kapitán Marvel nebo Spiderman. Příhody Troopera jsou spíše tvrdé, o bojové akce v nich není nouze. Takovýto hrdina je pro počítačovou hru jako stvořený a proto se nikdo nemůže divit, že podle něj dostaly jméno hned hry dvě - jedna na Sinclaira a druhá na Amigu. Sinclairáčská verze programu je jedním z průkopníků 3D reality, na svou dobu poměrně originální a odvážný projekt. Naopak Amigáči dostali „pod joystick" sice hezky graficky řešenou hračku, ale 2D chodičky-střílečky typu Manic Miner s pistolí již přeci jen vyšly z módy a nic nového na nich nenajdete. Je to velká škoda, že u nově vznikajících Amiga her je originalita vzácná, ve většině případů se opakují ohraná témata 2D střílečk, 3D simulátorů a různých sportů.

Vezměme si například zlatý věk Sinclaira, tj roky 1985, 1986, 1987. Je až s podivem, kolik nových nápadů a variací v té době vznikalo. Jako příklad uvedu např. hry Quazatron (HEWSON), Uridium (HEWSON), Academy (Pete Cooke), Colony (Virgin-Mastertronic) nebo Nether Earth. Na opačné straně zde máme poslední hity na Amigu - Black Crypt a Eye of the Beholder II, což jsou sice velice pěkné hry, ale urputně kopírují Dungeon Mastera., Last ninja III, Populous II a Elvira II, atd. Netvrdím, že uvedené hry jsou špatné, jen trochu více originality by jim neuškodilo. Raději bych viděl něco úplně nového a skvělého, čím byl ve své době např. Powermonger nebo B.A.T.

Tímto zabíháním od tématu jsem chtěl jen přiblížit hlavní ideu, kterou mám na mysli - v době, kdy jsem na Sinclairovi dostal poprvé do rukou R. Troopera, jsem byl nadšen, že vidím něco nového. Trojrozměrná, byť trochu jednoduchá, střílečka byla úplně originální a zahrát si ji znamenalo zcela nový zážitek. Naopak R. Trooper na Amize je mnohokrát propracovanější, je lepší graficky i zvukově a přesto je to jen klasická 2D chodička-střílečka jako všechny ostatní (Obliterator, Total Recall, Hudson Hawk aj.).

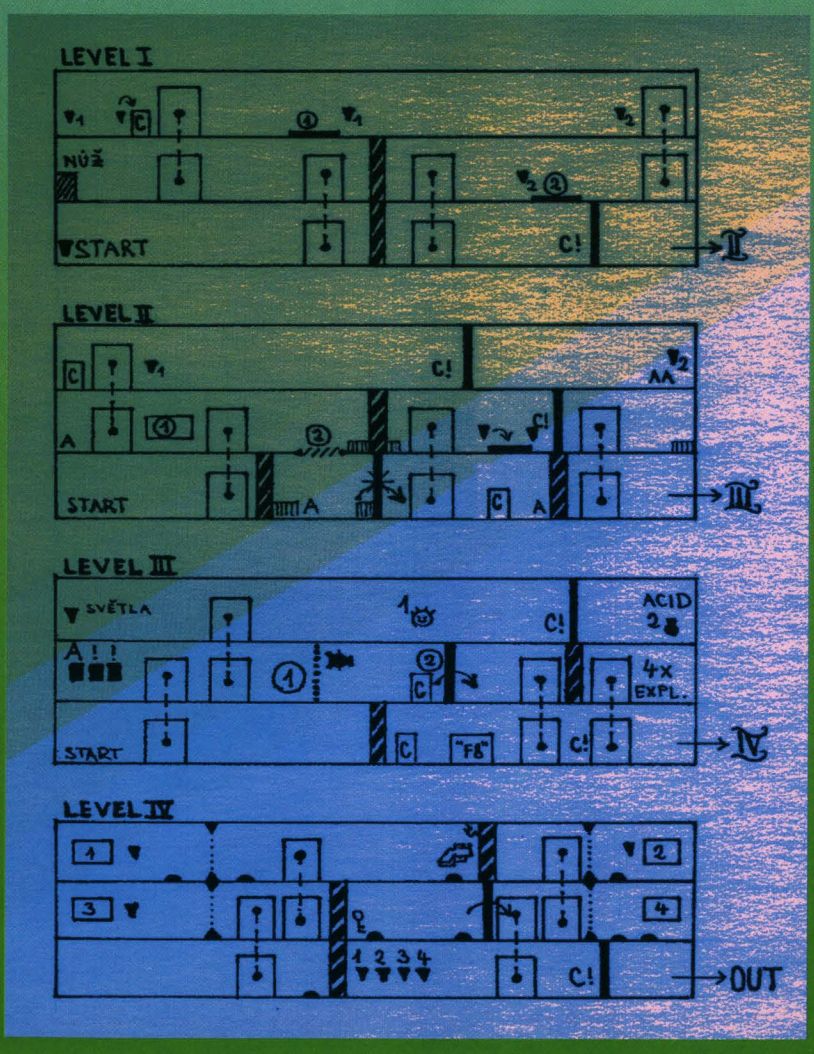
Příčin je pravděpodobně mnoho. Podle mého názoru je jedním z důvodů tohoto stavu vysoké komerční zaměření veškeré softwarové produkce. Firmy, od kterých jsme toho viděli tolik nového jako Hewson (Quazatron) nebo Mirrorsoft (First Samurai!) zanikají z jednoduchého důvodu - nemají již finance na nové projekty. Není se čemu divit, stádečko kupujících si raději koupí něco tak hrozného jako je Bart Simpsons od Oceanu nebo Ninja Turtles od Probe.

Je vskutku až s podivem, jak dobře se vede firmě Ocean, která přímo hýří propadáky jako Terminátor II, Total Recall, Simpsons, Home alone, Smash TV, atd.

Co se budoucnosti týká, snad se nad námi, pařany, začne znovu rozednívat, když už i Ocean začíná přecházet na projekty typu Robocop III, Epic nebo Hook (Hook prý bude podobný Monkey Islandu, to se tedy nechám překvapit!).

Doufám, že jsme vám nasadil brouka do hlavy, zkuste si také zapřemýšlet, kam se vlastně softwarový trh odebírá. Od tohoto čísla se pro lepší orientaci budete moci pravidelně setkávat s rubrikou pojednávající o tom, co je ve světě her nového. Rád bych si pokaždé vzal na mušku něco, co je na západním trhu úplná novinka, abyste i vy, čtenáři Excaliburu, věděli, co se vám v budoucnosti dostane do rukou. Abych stihl uvést co největší počet her, zmíním se o každé z nich pouze krátce, podrobněji je popíšeme až v pozdějších recenzích.

ANDREW



MONKEY ISLAND

kompletní řešení - část první

Pro ty, kdo si stále ještě neví rady s perfektní textovkou od Lucasfilmu The Monkey Island I, otiskujeme kompletní řešení. Ještě než začnete číst, upozorňuji vás, že o mnoho přicházíte. Nejlepší požitek z této víceméně jednoduché hry budete mít, dohrajete-li ji sami, bez návodu. Co se návodu týče, rád bych jen dodal, že číselné posloupnosti v závorkách značí, v jakém pořadí máte volit odpovědi při rozhovorech s osobami ve hře. Jestliže někdo z vás patří k obzvláště pečlivým a opatrným hráčům, nemusí si dělat starosti, ve hře Monkey Island vás nikde smrt nečeká a zkazíte-li něco, můžete to vždy napravit.

I. Tri zkoušky

Hned na začátku hry navštivte Scumm Bar a popovídejte si s co největším počtem návštěvníků (obzvláště ten jednooký vypadá zajímavě). Nakonec si nechte tři pirátské bossy, kteří sedí za větším stolem v pravé části putyky. Řekněte jim, že byste se rádi stali pirátem a dostanete tři úkoly, po jejichž splnění dosáhnete řádu pirát-nováček. Do řešení úkolů se dejte okamžitě, věci se samy vyvinou správným směrem.

Nejdříve si počkejte, než se z kuchyně vpravo vykolébá kuchař a až zmizí v lokálu, rychle do kuchyně vklouzněte. Vezměte si kus masa, hrnec a rybu z mola (šlápnete-li na volné prkno, pták nechá rybu chvilku na pokoji). Vyjděte z baru a dejte se doleva k útesu a dál po cestě, až se objeví mapa ostrova. Jděte na místo, kde na mapě září světelný bod (asi uprostřed ostrova) a vstupte do velkého cirkusového stanu. Nabídněte se jako dobrovolník k vystřelení z děla a na dotazy ukažte hrnec místo helmy. Až dostanete svůj honorář, vraťte se zpět do města a okolo baru pokračujte vpravo. Hned za první bránou je muž s papouškem. Oslovte ho (4,2) a dostaňte z něj mapu ostrova. Za rohem vejděte do prvních dveří vpravo k věštci. Nechte si zobrazit budoucnost a vezměte si z bedny gumovou slepici.

Projděte další bránou do centra městečka a vejděte do prvních dveří na pravé straně. Vezměte si meč a lopatu a s handlířem se dohodněte o ceně (1,1,1,1,1). Opět opusťte město a dojděte na rozcestí. Vstupte do lesa a natrhejte zvláštní žluté květy, snad se budou hodit. Dále v lese se rozkládá matoucí labyrint, kterým se musíte probloudit až k mistryni v šermu. Jedním z vašich třech úkolů je porazit ji na lopatky, ale není to nic jednoduchého. Mistryně vás uvítá velmi nevrle a pošle vás za svým přítelem, učitelem šermu, který bydlí na východní části ostrova. Vydejte se tedy na východ, k osamělému domu. Cestou dejte otravnému trollovi rybu z putyky. Zaklepejte a domluvte si s mužem kurs v šermování (1,1,1,1,1,1,2,2). Dozvíte se několik důležitých slovních výpadů (ano, slovních, na tomto ostrově se šermuje hlavně nabroušenými slovy) a teď zbývá už jenom trénovat a trénovat nové nadávky a různé odpovědi s piráty na ostrově. Piráty si odchytávejte na cestičkách na mapě ostrova, jsou to malé pohyblivé body, kterým musíte nadbíhat cestu. Při setkání vyvolejte drzými řečmi souboj a zapisujte si všechny nové nadávky, výpady a odpovědi. Minimálně po pěti vítězstvích můžete nastoupit proti mistryni (doporučuji po každé úspěšné odpovědi save).

Až mistryni porazíte, projděte celým městem až k domu guvernérky. Jsou tu otravní psi, které uklidní jedině maso z baru otrávené žlutými květy z lesa (nebojte se, psi jen usnou). Uvnitř domu vejděte do prvních dveří. Odehraje se spousta věcí, které není třeba blíže vysvětlovat, jelikož je uvidíte sami. Zajděte do věznice v centru města a zkuste si promluvit s vězněm. Strašně mu páchne z úst, takže skočte k obchodníkovi a poprosťe ho o feferonkové bonbóny. Aby vůbec došlo k nějaké konverzaci, dejte feferonky vězni na cucání (spolu se sprayem proti krysám). Od vězně dostanete koláč, ve kterém je schován pilník.

Jak jistě víte, vaším druhým úkolem od trojice velitelských pirátů je ukrást zlatou sošku z domu místní guvernérky. Vraťte se do jejího domu za městem a proskočte dírou za obrazem v hale. Po ukradení sošky vás při pokusu o útěk lapí šerif a poletíte do moře. Ve vodě stačí pouze vzít zlatou sošku, která vás táhne ke dnu. Jděte znovu na rozcestí před lesním bludištěm a dobře si prohlédněte mapu kterou jste si koupili od kšeftaře s papouškem na rameni. První slovo na řádku je vždy směr, kterým se máte dát: nahoru, vlevo, vpravo, atd. (slova jsou samozřejmě anglicky nebo německy). Až dojdete na mýtinku označenou viditelným „X“, vykopejte lopatou pirátský poklad, čímž splníte poslední úkol na vaší cestě k pirátské kariéře.

Jako pravý pirát se nyní musíte alespoň pokusit zachránit unesenou guvernérku. Vraťte se do Scumm baru a sesbírejte všechny hrnečky ze stolů. Jeden naplňte ďábelským rumem ze sudu v kuchyni. Neváhejte a utíkejte rychle do vězení, cestou nezapomeňte občas rum přelít do dalšího kelímku jinak vám propálí dno. Ve vězení ho nalijte do zámku levé cely, čímž získáte prvního člena vašeho mužstva pro záchrannou výpravu na Monkey Island. Dále se zastavte u mistryně šermu a řekněte jí, co se stalo guvernérce. Další člen posádky je vám k dispozici. Poprvé se vydejte na severní stranu ostrova. Na konci cesty přelétněte vodu tím, že použijete gumovou slepici od věštce na pevný kabel vedoucí k malému ostrůvku naproti (zvláštní, že?). Vstupte do domu a promluvte si s majitelem (1,3). Sáhněte si na příšerné zvíře, čímž dokážete ošlehanému pirátovi svou statečnost a získáte si jej coby dalšího člena posádky. Teď již zbývá „jen“ sehnat loď. Podle mapy ostrova se odeberte do bazaru lodí (jediné místo, kde jsme ještě nebyli) a domluvte s prodejcem lodí vhodnou cenu (3,2,4,5). Vraťte se do města k handlíři a chytře ho navedťe, aby otevřel trezor (2,1). Dávejte dobrý pozor na kombinaci otevírající dveře trezoru a pošlete handlíře mimo krámek (1,1). Když bude handlíř pryč, otevřete správnou kombinací pohybů páky trezor a vyberte z něj všechny peníze. Nyní opět do bazaru lodí a kupte si tu nejhezčí (3,4,3,1,2,2,2,2,3,2,1,2,2,2,3,2,4). Po úspěšném uzavření obchodu se odeberte na molo a rozlučte se s prodejcem (3,2). Hurá na Monkey Island!

(dokončení příště)

PŘÍHODY ROBINA HOODA

Kdo by se nechtěl, alespoň na chvíli, stát hrdinou. Hra firmy MILLENIUM vám k tomu dává ideální příležitost. Můžete v ní žít život Robina Hooda, prince zlodějů. Provedení hry je sice převzato od jejich slavnějších předchůdců - POPULOUS a POWERMONGER, ale je zde tolik nových nápadů, že nezbývá než uznat, že tato hra není jen kopírováním slavné předlohy. Dokážete-li být ve správný čas na správném místě, čeká na vás řada zajímavých scén a při nejedné z nich se i zasmějete. Novinkou oproti hrám Bullfrogu je i možnost komunikace mezi jednotlivými postavami pomocí jakýchsi komiksových „bublin".

Ovládání je jednoduché a proto jen velmi stručně o funkci jednotlivých ikon.

1) Luk - působí okamžitě, výstřel letí ve směru pohledu Robina. Než začnete s lukem bojovat, naučte se nejprve střílet do terče.

2) Meč - boj muže proti muži. Po zvolení boje je třeba ukázat na člověka, kterého hodláte poslat na onen svět.

3) Oko - posunutí krajiny ve směru pohledu Robina.

raději ani nepokoušejte. Přišli byste tak o krásné dobrodružství. V průběhu hry získáte 6 magických předmětů a tři přátele, s nimiž bude vítězství vaše.

Od brány se vydejte na jih a prvnímu člověku, kterého potkáte, dejte všechny své peníze. Vy se bez nich už nějak obejdete a úcta vesničanů k vám stoupne. Dojděte k terči a naučte se střílet z luku. Stačí vystřelit jen jednou a ostatní proběhne automaticky. Až bude Robin s tréninkem hotov, dejte se na východ a dojděte k můstku přes vodu. Tady se vám postaví do cesty jeho majitel. Jakmile vám zakáže most překročit, vrhněte se na něj (ikona meče). Po krátkém souboji vypadá všechno špatně - Robin leží na zemi a prosí o důstojnou smrt. Malý John, tak se totiž muž jmenuje, se ale projeví jako gentleman. Nejenže vás nezabije, ale nabídne vám i svoje přátelství. Až se oba hrdinové vykecají, dejte se na sever a najděte cestu spojující hrad s opatstvím. Pokud máte štěstí a provedl jste předchozí akce rychle, na cestě se po chvíli objeví tlustý mnich, který nese dar Šerifa opatství - dva měšce plné zlata. Neváhejte a olupte mnicha - vzdá se bez boje. Z místa činu ale neutíkejte. Místo toho sledujte oloupeného chudáka. Chvíli bude běhat dokola a nakonec si sedne na zem. To je chvíle pro vás. Promluvte s ním a dozvíte se, že bez peněz se domů nevrátí, místo toho se k vám připojí a na důkaz přátelství vám dá starý mnišský hábit. Ten použijete jako převlek. Vraťte se do města a uloupené peníze rozdejte. Dále dojděte k nádržce s vodou a promluvte s labutí. Je velice sebevědomá a tak ji raději zkroťte lukem. Získáte další předmět - pírko, pomocí něhož nyní můžete očima „létat" po celé zemi.

Chvíli choďte po okolí hradu a počkejte na zvuk fanfár, které ohlašují příchod Šerifa. Dozvíte se, že od dnešního dne je lovení jelenů zakázáno pod trestem smrti. Dojděte pod šibenici a počkejte, až vojáci přivedou prvního přistiženého lovce. Zastřelte vojáka vedoucího vězně na popravu. Ještě že umíte tak dobře střílet. Osvobozený Will Scarlet vám daruje roh, pomocí kterého můžete kdykoli zavolat svoje přátele na pomoc. Za několik okamžiků po neúspěšné popravě začne léto a s ním i další starosti. Odporná rudá bestie totiž každé léto vylézá ze svého doupěte a požírá nevinné vesničany. Dojděte k drakovi a promluvte s ním. Dozvíte se, že má v tlapě trn a nedokáže pochopit, pročpak mu nikdo nepomůže. Ukažte se jako dobrák a trn mu vytáhněte. Jako odměnu za svoje milosrdenství dostanete od draka kouzlo, pomocí kterého můžete plivat po svých nepřátelích oheň. Ihned si kouzlo vyzkoušejte a draka jím zabijte (milosrdenství není nikdy dost). Dejte se na sever, až přijdete k obydlí hodného čaroděje. Promluvte si s ním a dostanete od něj dar boha Herna - kouzelný krystal. Pomocí krystalu, ve kterém je skryta mapa celé země, můžete sledovat pohyb všech lidí i zvířat.

Zbývá ještě získat dva kouzelné předměty. Houba, která má uzdravující účinky, roste pokaždé na jiném místě jako bílé kolečko. Seberete ji pomocí ikony sevřené pěsti. Posledním kouzelným předmětem je prsten, s jehož pomocí můžete nahlédnout do duše každého člověka. Dostanete ho jako důkaz lásky od Marion, dcery Šerifa. Marion chodí téměř pravidelně mezi opatstvím a hradem a kdykoli ji v průběhu hry uvidíte promluvte s ní. Na třetí pokus se vám podaří jí ukecat a získáte si tak její náklonnost i její prsten (kdyby to tak šlo i v životě...).

Teď si ještě musíte naklonit prosté obyvatele. Bez peněz to ale nepůjde a tak se budete muset dát na trnitou cestu zločinu. Nejlepší kořist skýtá obchodník, který prodává ve městě potraviny (na mapě vyznačen modře). Počkejte na něj s celou svojí družinou, až vyjde z města a olupte ho o špinavé peníze. Nemáte-li s sebou svoje přátele, obchodník vám uteče. Peníze samozřejmě ihned rozdejte.

Další i když poněkud nebezpečnou kořistí je samotný Šerif. Ten se ale z hradu odváží jen jednou za rok a to na sklonku podzimu, kdy je v opatství mše (uslyšíte zvonění zvonů a sborový zpěv). Počkejte na něj se svým týmem na cestě od hradu k opatství a olupte ho. Peníze opět rozdejte.

Teď už máte lid na svojí straně a nic vám nebrání, abyste se vypořádal s Normandskou tyranií. Strategie boje s Normany je jednoduchá: každého, koho uvidíte, zastřelte. Když se k vám někdo přiblíží příliš blízko, popalte ho ohněm od draka. Poslední zbytky vojska budou asi opevněny v hradě se zvednutým padacím mostem. Dovnitř se dostanete pomocí přestrojení za mnicha. Až bude poslední vetřelec zlikvidován, čeká na Robina svatba s krásnou Marion a klidný rodinný život.

Jak k tomu Robin přijde, že získal dívku, když jste vy udělal všechnu práci?

ICE

4) Srdce - zrychlení tepu vašeho srdce, hodí se pro běh.

5) Ústa - mluvení. Je nutné ukázat na člověka, se kterým si chcete promluvit.

6) Dlaň - rozdávání peněz.

7) Pěst - okrádání lidí (bohatým berte a chudým dávejte).

8) Šipky - pohyb.

9) Hlava Robina - status, LOAD/SAVE.

Hra pro vás začíná špatně - na váš hrad, kde právě probíhá taneční zábava, vtrhne Sheriff z Nottinghamu a zkonfiskuje všechen váš majetek i se zbabělými poddanými, kteří vám odmítnou pomoci. Vaším úkolem je zlikvidovat nepřátele a dobýt tak zpět svůj hrad. Není to ale tak snadné. I když se intervenční vojsko skládá jen ze Šerifa, jeho krásné dcery Marion a pěti vojáků, proti vám je to pořád přesila...

Hru je možné dohrát několika způsoby. Tím nejjednodušším je hned na začátku hry postřílet všechny vojáky i s Šerifem. Avšak naděje na úspěch proti přesile je tak malá, že se o to

LAST NINJA II

Návod na tuto hru si nám psala taková spousta hráčů, že ho prostě musíme uveřejnit. Mapu jsem se rozhodl neotisknout, jelikož Last Ninja II není žádná bludišťovka a když si zrovna nevezmete sluneční brýle, nemužete v této hře nikde nenávratně zbloudit. Takže kdo si neví s Ninjou rady, ať zapne počítač a jedem.

ÚROVEŇ 1

V počáteční místnosti (v televizním studiu) jděte za záclonu a v místnosti za ní udeřte do bedny, která slabě blikne po vašem vstupu. Vraťte se do první místnosti a skočte do otvoru v zemi. V místnosti pod otvorem seberte klíč a odejděte. Nyní se nacházíte v jakémsi parku. Jděte vlevo okolo budovy a seberte bednu se shurikeny. Okolo vrhače nožů opatrně proběhněte do další místnosti. Hlídače zabijte shurikenem, seberte mapu a vylezte po stěně na vyvýšenou plošinku. Pokračujte vlevo, přeskočte trhliny a seberte železnou tyč. Vraťte se zpět (dolů se zdi lezte pozpátku!). Opět projděte kolem nožaře a dejte se vpravo. Nyní pobíhejte po parku tak dlouho, dokud postupně nenaleznete dva domky s veřejnými záchodky. V každém z nich leží polovina nebezpečné zbraně zvané nunchak, která se nám bude jistě hodit. Při dalším procházením parkem jistě narazíte na koš s odpadky, v jehož blýskosti se vyjímá krásný pohozený hamburger - sežrat! Vraťte se před budovu, kde vaše pouť začínala a uvidíte masivní železnou bránu. Otevřte ji klíčem ze studia a pokračujte po cestě až k malé říčce, kterou můžete překonat tím, že přeskočíte po plovoucí loďce. V následující místnosti budete pronásledováni nepříjemným rojem včel - rychle proběhněte a v horní části obrazovky, kde je stezka přehrazena vodou, skočte do další místnosti. Zde musíte odstrčit loďku skrytou za horním křovím vaší okovanou holí. Je to trochu obtížné a chce to výdrž. Až se vám podaří loďku odstrčit, skočte zpět do místnosti s včelami a jděte na opačnou stranu k další řece, která pro vás ještě nedávno byla nepřekonatelnou překážkou. Nyní ji pomocí člunu přeskočte a vejděte do města.

ÚROVEŇ 2

Tato úroveň je velice jednoduchá, stačí si jen vybavit, že na křižovatkách se přechází na zelenou - pro Ninju to snad nebude takový problém. Jděte rovně a za malým krámkem zahněte doprava. Zabijte nepřítele a pochutnejte si na plesnivém hamburgru, který vypadl ze zahnívajícího odpadkového koše. U telefonní budky zahněte opět vpravo. U prvního semaforu přejděte silnici a pokračujte po chodníku vlevo, opět přejděte ulici a dostanete se do slepé uličky. Zabijte hlídače a vykopněte mřížované dveře do jakéhosi skladu. Uvnitř odstraňte nepřítele a ze zdi naproti dveřím seberte meč. Vraťte se ke krámku a po chodníku pokračujte stále rovně až k dalšímu semaforu. Projděte okolo telefonní budky a zahněte vpravo (nejezte párek z koše, tenhle je již příliš plesnivý). Opět se nalézáme ve slepé uličce. V jakési provizorní budce se zde vysloveně nudí postarší hlídač, kterého je třeba rozveselit několika ranami do spánku. V záchvatu smíchu upustí páčidlo a svalí se na zem. Páčidlo seberte a vraťte se opět k prvnímu krámku. Přejděte přes ulici a u telefonní budky zahněte vlevo. Zde se nalézá nejen další dotěrný nepřítel, ale i podezřelý poklop od kanálu, který je možno vylomit páčidlem. Učiňte tak a hurá dolů.

ÚROVEŇ 3

Ocitnete se na úzkém chodníčku, který se vine okolo smrduté stoky. V první místnosti nevstupujte do dveří - odejděte horem. Nyní dveřmi do další obrazovky. Podél zdi dojděte k dalším dveřím a vstupte dovnitř. Seberte klíč a vraťte se do předchozího obrazu. Rozeběhněte se a skočte přes stoku do další místnosti. Zabijte protivníka a pokračujte po chodníčku až k mříži. Odemkněte ji klíčem a slezte po žebříku dolů. Na rozcestí použijte nejzazších dveří. Po chodníčku pokračujte až k další trojici dveří. Vstupte do prostředních. Projděte okolo dvou slepých východů až na místo, kde chodník končí. Použijte dveře nejblíže u žebříku a projděte místností s policistou až do finální obrazovky. Nachází se tu poslední trojice dveří. Ve vchdu třetím se usmívá překrásný aligátor. I když to není ta nejlepší cesta, zkuste okolo něho ve vhodnou chvíli proběhnout a vchodem za ním se přesunout do level 4.

ÚROVEŇ 4

Po nechutných kanálech se ocitáme v základech jakési rozlehlé budovy. Prokličkujte mezi poházenými balíky až k žebříku. Vylezte po něm na vyvýšenou cestičku a vraťte zpět do počáteční místnosti pro nezbytnou kredit kartu. Nyní jděte zpět po cestičce podél budovy tak dlouho, až narazíte na otvor ve stěně. Urostlá žena zde požírá propečené kuřecí stehno. Jako správný ninja ji galantně zabijte a stehno z talíře si strčte do kapsy (tento typ krádeže praktikovali chudší vesničané na japonských venkovských slavnostech, takže vám půjde jistě dobře od ruky). Vraťte se zpět k žebříku a pozpátku slezte dolů. Opusťte obrazovku horem (pod plošinkou) a jděte až do místnosti s vozíky. Jejich dráhu opatrně přeběhněte po pravé straně. V další místnosti proběhněte mezi nádobami a zahněte doprava. Přeskočte přes koleje s vysokým napětím a zahněte doleva. Zde musíte opatrně přeskákat přes jakési pilíře až budete stát naproti hlídači, který vám stojí v cestě. Až budete dostatečně blízko, protivník ožije a začne na vás útočit. Zabijte ho železnou tyčí a okolo balíků zahněte doprava, dále jděte rovně a doleva. V této obrazovce se nachází nádoba s jakousi omamnou látkou. Na nic nečekejte a namočte vaše krásné kuřecí stehno v záhadné tekutině. Vraťte se zpět ke vchodu do této haly a projděte vpravo mezi balíky. Leží tu přerostlá černá kočka a tváří se růžově. Správný ninja však nevěří nikomu a proto si pojistěte svou bezpečnost tím, že kočičce nabídnete kuřecí stehno. Jestliže se operace zdařila, opatrně proběhněte do další místnosti. Zabijte hlídající ženu a vložte nalezenou kredit kartu do kontrolního panelu u výtahu ve stěně. Výtah přijede dolů a odveze vás do úrovně 5.

ÚROVEŇ 5

Opusťte obrazovku dveřmi a v následující lokaci vytáhněte tajný vstupní kód z terminálu (pozor, kód je pokaždé jiný !). Vyjděte do chodby a zahněte vpravo. Zde vstupte do prvních dveří a seberte několik hvězdic (pro neznalce: hvězdice je „speciální japonské vánoční pečivo se smrtícími účinky"). Vraťte se zpět na chodbu a vstupte do druhých dveří. Obratně si zahrajte s terminálem a otevře se tajný vchod ve zdi. Vstupte dovnitř a vylezte po žebříku o patro výše. Vstupte do dveří vpravo a připravte se na nepříjemnou situaci. Na tomto místě se nalézá tzv „prokletý" ventilátor, na kterém si nejeden pařan vylámal zuby. Není však nic prostšího, nežli vhodit jednu z nalezených hvězdic do středu ventilačního zařízení, odtáhnout mříž a vlézt dovnitř. Nyní se na chvíli z ninji změníme v pana Belmonda a opatrně postupujeme po úzké domovní římse. Zahněte doprava za roh a pokračujte až k žebříku stoupajícímu na střechu budovy (zvláštní, jak si lidé dole na ulici všímají našeho úsilí, čumí vzhůru a ukazují si na vás prstem, asi vám něco spadlo dolů a oni se vám to snaží naznačit, hlupáci!). Na střeše rychle přeběhneme k vrtulníku a zachytíme se jeho spodní části. Tato operace je poměrně složitá a mnoho zdatných ninjů bude stát nejeden život.

ÚROVEŇ 6

Finální zóna!

Z vrtulníku seskočte na vhodný pilíř vyčnívající ze střechy luxusní budovy. Po pilířích přeskáčeme na lávku pro komíniky a přeběhneme na druhý konec střechy. Zde seskočte vikýřem do jakési chodby. Na jejím konci (před schodištěm) vejděte do dveří vpravo. Po „zdolání" krásné, ale agresívní ženy seberte provaz visící na stěně a vyběhněte na chodbu. Vraťte se zpět a vejděte do dveří, které jste poprvé minuli. Tento dům je doopravdy zvláštní - například v této místnosti je ve stěně díra, kterou můžete slézt dolů do kuchyně pomocí lana. Aha, nebyla to díra, ale jídelní výtah, promiňte, ale laik to ani nepozná. Zabijte hlídačku a sněžte hamburger, který jí již stejně na nic nebude. Kuchyň opusťte vlevo, dostanete se do prostorné haly, kde jakýsi naivka zamaskoval vchod do podzemí ubohým fikusem. Vejděte tedy dovnitř a seběhněte se schodů. Nežli vstoupíte do dveří, raději si v následující místnosti rozsviťte (vypínač se na vás šklebí vlevo od dveří). Po zabití hlídače (jsme to ale vrazi, že?) vběhněte do nestřežené kotelny. Zavřete obě dvířka od otopných kotlů, aby jste mohli bez úhony proběhnout na druhou stranu místnosti. A nyní nastává finále naší show! Ocitáte se v pelechu vašeho úhlavního nepřítele. Na zemi leží zvláštní koberec. Zapalte všech šest svíček v jeho rozích a přistupte k trezoru ve stěně. Otevřte jej pomocí číselného kódu z minulé úrovně (upřímně lituji ty, kteří si kód nezapsali, mně se to poprvé také povedlo) a vezměte magický amulet. A vida teprve nyní se objevuje náš nepřítel. Skoro naši schůzku promeškal. Na koberci se odehraje váš finální zápas, který vlastně nesmíte prohrát, jelikož jste přeci Poslední Ninja, ne?

Podle tohoto návodu snad Ninju II dohraje úplně každý. Mimochodem původně jsem chtěl otisknout spíše návod na Last Ninja III, ale abychom zachovali souvislost, otiskneme jej až v příštím čísle Excaliburu.

ANDREW

JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR?

Je to jednoduché!

Vyplňte si složenku typu C a na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napište "EXCALIBUR". Předplatné na dvanáct čísel činí 288 Kčs (24x12). Poštovné hradí vydavatel. Adresa: EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.

Časopis budete dostávat od nejbližšího dalšího čísla. Chcete-li i předchozí EXCALIBURy, máme v zásobě čísla 4, 6, 7, 8, 9 a 10 a připravujeme dotisk pětky. Starší čísla zasíláme za 24 Kčs za jeden kus + poštovné na dobírku.

LARRY LEISURE SU

A opět se setkáváme s oblíbenou postavičkou Larrym ze série textových her od firmy Sierra on line. V jednom ze starších Excaliburů jsem již otiskl řešení Larryho II a návod Larryho I již také v některých (českých) časopisech vyšel. Třetí díl je velice rozsáhlý, graficky perfektně propracovaný a narazíte i na zcela nové nápady, jako je ovládání i jiné postavičky kromě Larryho, aj.

Zasvěcení si jistě vzpomenou na konec dílu druhého. Larry, ocitnuvší se na jakémsi tichomořském ostrově, pomůže místním domorodcům zbavit se bláznivého profesora, který jim znepříjemňoval jejich poklidný život. Za svou pomoc získal náš hrdina nejhezčí dívku vesnice, žili spolu dlouho šťastně a spokojeně, až jednou... Ale to jsme již v díle třetím, takže kdo si v této hře neví rady, zapněte vaše Amigy a PC a hurá na to!

Na začátku třetího dílu se ocitáte surově vyhozen svojí manželkou z krásného (donedávna vašeho) domu. Zrovna přemítáte o těžkém životě na skalní terase vysoko nad městem (1). Ano, nad městem, malá vesnička se postupně rozrostla na luxusní město s velkými hernami, hotely, restauracemi a hlavně se spoustou cizinců a cizinek, které jsou (jako vždy) středem vašeho zájmu. Stačí se jen podívat do levého dalekohledu (Look in binocular). Můžete si také prohlédnout památník (Look plaque, Leave). Otec vaší ženy, bývalý náčelník kmene, je zde nyní starostou, váš drastický rozchod s jeho dcerou by mohl být velice problematický.

Pokusíte-li si ještě naposledy promluvit s vaší ženou (2), zjistíte, že situace je doopravdy zlá. Vaše drahá polovička se rozhodla orientovat se spíše na ženy než na muže, což pro vás nevypadá zrovna dobře. Nemá však cenu stát před domem jak zpráskaný pes a dívat se, jak je vám manželka nevěrná s jakousi ženskou. Nejlepší bude, jít si postěžovat k jejímu otci. Jděte tedy do jeho kanceláře (3 - po cestě džunglí se Larry automaticky převlékne do svého známého bílého kvádra).

Starosta nám příliš nepomůže, naopak nám oznámí, že veškerý Larryho majetek zůstává ve vlastnictví starostovy dcery. Podrobnosti se prý dozvíme po rozvodu, zatím máme jen padáka z práce. Takže jsme tam, kde jsme byli - na ulici, bez peněz. Zkusíme se tedy probít těžkým osudem „k lepším zítřkům". V džungli (4) uloupněte kus dřeva z malého stromku (Take wood). Před vaším domem (2) si ze schránky vezměte obálku s vaší kreditní kartou (Open box, Look into box, Get envelope). Nyní jděte na pláž (5) a až odejde baba se suvenýry, přitočte se ke krásné, opalující se dívce. Seznamte se (Look girl, Look face, Kiss girl) a nabídněte dívce Tavni svou kredit kartu (Give card). Po vášnivé scéně jsme již moudřejší a vímě, že dívka strašně ráda nakupuje suvnýry od domorodců. Navrch dostaneme na památku tupý nůž. Před Casinem (6) ho nabruste o schody (Sharpen knife on stairs). Na paloučku ostrým nožem nařežte trávu (7, Cut grass with knife) a vytvořte si z ní provizorní sukni (Weave grass). Dále vyřezejte z nalezeného kusu dřeva erotickou sošku (Slice wood with knife) a jděte si poslechnout vtipy do Comedy-hut (8).

Až se dostatečně pobavíte, jděte na levou toaletu za Casinem (9) a uvnitř si oblékněte sukni z trávy (Wear grass). V tomto převlečení se vraťte na pláž k Tavni (5). Koupí si od vás sošku v domnění, že jste domorodec prodávající suvenýry (asi jí dlouhý pobyt na slunci nedělá dobře na hlavu). Opět jděte na toaletu (9) a převlečte se zpět do obleku (Wear suit). Z umyvadla vedle kabinky ukradněte mýdlo (Get soap). Do třetice jděte na pláž (5). Tavni již zde není a zapomněla si na tu ručník, opalte se na něm a vezměte si ho s sebou (Take towel, Use towel, Stand up). A teď honem do Casina.

Vyjděte po schodech a dejte se doleva. Na balkóně (10) se podívejte do zrcadla, jak vám padne oblek (Look mirror). Hlídači u vchodu na velké show (11) dejte lístek zprostředkovaný firmou Sierra a podplaťte jej penězmi od Tavni (Give ticket, Give money). Po zhlédnutí představení se přitočte k tanečnici a seznamte se s ní (Look girl, Talk to girl, Give land). Až si s dívkou Cherri domluvíte schůzku, vyjděte z kasina a najděte právnickou poradnu (12). V recepci se zeptejte na doklad o vašem majetku (Ask for deed) a vstupte do kanceláře advokátky Suzi. Seznamte se s dívkou a zeptejte se na vaší smlouvu (Sit down, Look girl, Ask for land, Stand up). Vybojujete si kus země z vašich pozemků, o potřebný doklad však musíte požádat receptionistu (Ask for deed). Pokud bude líný a listinu ještě nebude mít sepsanou, vyjděte ven z budovy, vraťte se zpět. Zkoušejte to tak dlouho, dokud vám listinu nevydá (Ask for deed).

S dokladem o vašich pozemcích se vraťte do Casina (11) a zaklepejte na Cheriino apartmá (14, Knock door). Po aktu se dostanete na pódium (15), kde musíte tancovat (Dance). Po vyčerpávající show jděte ve svém novém obleku opět do advokátní kanceláře, v recepci se zeptejte na rozvod a podplaťte muže, aby vás oznámil opět u advokátky Suzi (Ask for divorce, Give money - pokud vás nepustí napoprvé, zkoušejte to několikrát). Dostanete-li se k Suzi, máte vyhráno. Po milostné scéně si od receptionisty nechte vystavit doklad o rozvodu (Ask for divorce - zkoušejte několikrát). Skočte se převléknout do Cheriina apartmá (14, Open door, Take suit) a za centrálním schodištěm se dejte vpravo, dostanete se do baru (16). Posaďte se ke krásné pianistce Patti a domluvte si s ní schůzku (Sit, Look girl, Show divorce, Stop looking, Stand up).

Aby jste se zalíbili pianistce Patti, budete muset trochu zhubnout, jděte tedy džunglí k modré velrybě a vstupte dovnitř (18). Projděte levými dveřmi (Use card) a použijte skříňku nacházející se max. vlevo, velice špatně se hledá, buďte trpěliví (19, Open locker, Wear sweats, Close locker). V novém úboru jděte do posilovny vpravo nahoře (20) a pětkrát použijte všechny čtyři posilující nástroje (příkazy Sit, Stand). Až se posílíte, vraťte se ke skříňce a připravte se na sprchování (19, Open locker, Wear towel, Close locker). Osprchujte se ve sprše vlevo nahoře (21, Turn on shower, Use soap, Turn off shower). Venku se otřete ručníkem (Dry with towel) a naposledy se jděte obléci ke skříňce (Open locker, Search locker, Use deodorant, Wear suit, Close locker). Vraťte se do haly (18) a projděte horními dveřmi (Use card) do televizního studia (22). Jděte blíže ke sportovně vyhlížející dívce Bambi a pomozte jí s natáčením (Look girl, Talk to girl, Talk to girl, Help with video). Po vzrušující scéně vyjděte ven do džungle.

Vraťte se na trávníček, kde jste řezali trávu (7). Trhlinou ve skále projděte vlevo (17) a v romantické jeskyni opatrně natrhejte orchideje rostoucí nad útesem (Take flowers). Upleťte z nich věneček (Make lei) a opět vstupte do Casina. Jděte k pianistce do baru (16) a domluvte si s ní schůzku (Sit, Look girl, Give lei, Make date, Stand). Nyní jděte do Comedy hut (8) a seberte láhev vína se stolu (Get

DOPISY ČTEN

Čas od času se budeme v této rubrice bránit kritice, která se snáší na naše hlavy. Také nám bylo líto spousty dobrých nápadů a zlepšováků, kterými se vaše dopisy doslova hemží. Hlavním cílem této rubriky však samozřejmě je zodpovídat vaše otázky týkající se zákysů v počítačových hrách. Pokud si s nimi nebudeme vědět rady, a to se stane každému z nás, otiskneme je a budeme očekávat vaší odezvu. Z každé várky dopisů (chodí jich doopravdy spousta) vybereme vždy jeden nejlepší a odpověď na něj uvedeme jako první. Tak tedy ten Nej z poslední várky:

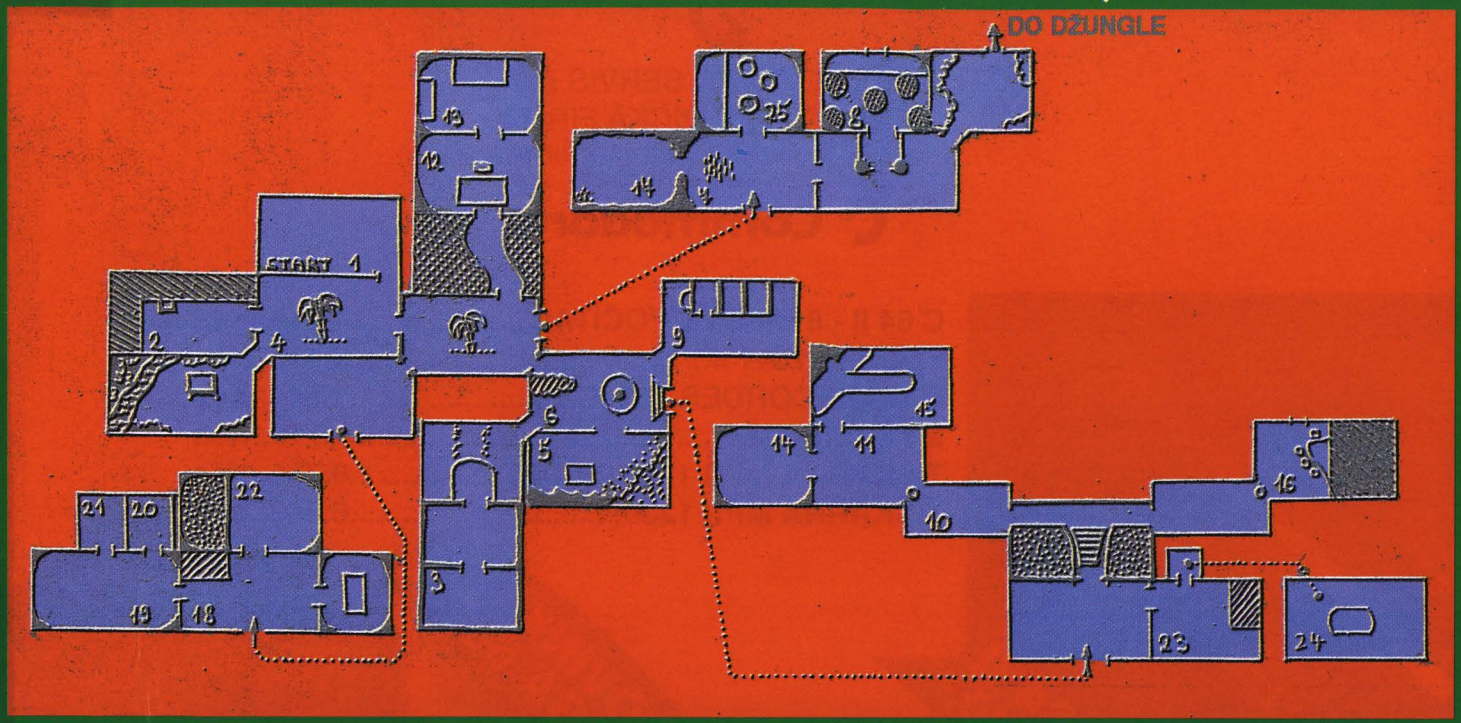
Když jsme začali číst dopis od J.Rukavičky z Tábora, měli jsme pocit, že čteme další příspěvek od někoho, kdo patří mezi „suché" kritiky. Dopisů stroze komentujících faktické chyby v návodech z minulých čísel jsme již dostali mnoho. S přibývajícími řádky nám ale došlo, že máme co dělat s někým, kdo našemu smýšlení není příliš vzdálen. Na konci dopisu nám bylo jasné, že Mr. Rukavička je totální herní maniak, neboli, jak on sám uvádí, „lamač páky".

Autor dopisu vyčítá Andrewovi neúplnost dvou jeho návodů - Shadow of Beast II a Elviry. Velice se tedy omlouváme za chybu v návodu na Beast, kde jsme neuvedli,že se šneka u mořského pobřeží musíte zeptat na „Karamoon", aby vás převezl přes moře. Co se Elviry týče, problém se točí okolo neuvedeného kouzla na světlo. Přesný postup při výrobě tohoto kouzla je podrobně popsán v originálním manuálu a tudíž jsme jej neotiskli. S touto připomínkou však Andrew nesouhlasí. Aby byl návod zcela kompletní, museli bychom vydat všechna kouzla, která se v manuálu nachází. Nikde však není psáno, že by tento postup nepřipadl podivný firmě Accolade, která hru v Evropě distribuuje a vlastní všechna práva. Všichni známe problém počítačového pirátství, ale máme snad křičet do světa: „Podívejte se, v Československu hraje tolik lidí pirátské verze her, že manuály na ně se VEŘEJNĚ otiskují i v oficiálních časopisech?!" O tomto problému by se samozřejmě dalo polemizovat, ale je na nás, abychom se rozhodli, zda budeme vystavovat Excalibur nebezpečí softwarových persekucí kvůli kouzlům na světlo. Mimochodem, západní počítačové hry jsou již v Praze k sehnání v prodejně poblíž obchodního domu Máj.

Takže se tedy, vážený amigisto, nezlob. Zkusíme tuto nepříjemnou záležitost odčinit v návodu na Elviru II, který již Andrew napsal a brzy jej také vydáme.

Marek Čermák z Brna má hned několik otázek. Tak tedy odpovídáme:

Kompletní návod na INDIANA JONES and The Last Crusade od



JIT III

wine). Zpět do Casina, ale ještě před schodištěm zabočte vpravo do recepce (23) a přivolejte si výtah (Press button). Vstupte do kabinky a vyjeďte do devátého patra (Press nine). Pattin pokoj je doopravdy krásný, je zde výhled na moře a na útesy táhnoucí se do modravých dálek. Nabídněte Patti víno (Give wine), čímž jí učarujete natolik, že vám již neodolá. Proběhne delší animovaná sequence, po které se mnoho věcí změní (vysvětlovat je nebudu, stačí, podíváte-li se na ně sami) a vy budete ovládat dívku Patti. Vaším úkolem nyní bude vyhledat truchlícího Larryho a dokázat mu svoji lásku.

Jako Patti se musíte nejdříve obléci (Take pantihose, Take bra, Take dress, Take panties), exhibicionismus je zakázán dokonce i na tichomořských ostrovech. Dále vezměte lahev od vína (Take bottle) a vstupte do výtahu. Stiskněte tlačítko přízemí (Press one) a jděte do baru, kde obvykle po večerech hráváte (16). Ze sklenice na pianu si vezměte svůj zasloužený profit (Take money) a ze stolku vlevo dole seberte kouzelné malovátko (Take pen). U záchodků za kasinem (9) naplňte lahev vodou z umyvadla (Fill bottle) a jděte na palouček, kde Larry řezal trávu (7). Podplaťte hlídače (Give money) a vstupte do zčerstva otevřeného podniku Chip n Dale. Sedněte si k volnému stolku (Sit) a podívejte se na vystoupení známého umělce zvaného „Dale". Po skončení představení půjde Dale okolo vašeho stolu, vy musíte svižně vstát a pozvat ho k sobě (Talk to Dale, Sit, Look Dale, Talk to Dale). Získáte od něj několik informací o pralese za městem (Leave, Stand). Opusťte bar, jděte doprava před Comedy Hut a vpravo nahoře vejděte do pralesa.

Vstupte do džungle (viz mapa) a bambusovým bludištěm projděte takto: (S-sever, J-Jih, V-východ, Z-západ) S,S,V,V,S,Z,S,V,S,S, přibližně na tomto místě se napijte vody z lahve (Drink water) S,Z,Z,J,Z,Z,S,S, Z,S. V první místnosti za bludištěm se napijte vody z potoka (Drink water, pozor, ať nespadnete do vody!) a jděte po proudu vody až ke skalnímu srázu. Sundejte si silonky a spusťte se dolů (Take pantyhose off, Tie pantyhose on rock). Až budete dole, musíte překonat propast pomocí provizorního lana (Take leaves, Make rope, Climb palm, Take nuts, Climb down, Throw rope, Tie rope on palm, Make belt, Climb rope). V dalším obraze se budete muset po ženska vypořádat se zvědavým domorodcem (Take bra off, Put nuts into bra). Použijte podprsenku jako praku a odstřelte zvědavce kokosovým ořechem (Shoot bra), chce to klid a dobrou mušku. U řeky popojděte blíže k prknu a odplujte na něm po proudu (Look log, Move log, Climb on log). Po delší animované sequenci konečně najdete svého Larryho. Vaše situace však nebude příliš růžová, budete zavřeni do klece divokými domorodci, jejichž úmysly nejsou zrovna nejlepší. Z této situace vám pomůže kouzelné malovátko, které vám otevře vchod do jiného světa (Use magic marker). V cizím světě na vás již nečeká nic složitého, stačí jen jít stále dál, kudy povede cesta. Abych nezapomněl, dostanete-li se náhodou do beztížného stavu, vypněte antigrav. pole tlačítkem na ovládacím panelu (Turn switch off).

A tak jsme i Larryho III nakonec zvládli, Larry IV je jakýsi animovaný film, Larryho V jsem zrovna úspěšně dohrál a návod od Davida Kiki vyjde v příštím EXCALIBURu. Takže brzy nashledanou u dalších her od Sierry se těší

ANDREW

NÁŘŮ

Lucasfilmu je v nedohlednu, ale možná se postupem času v Excaliburu objeví. Na otázku, jak se dostat k rakvi rytíře v Benátkách je jediná odpověď: projít celé katakomby a vypracovat podrobnou mapu. Jen tak rozpoznáš cestu, kterou jsi ještě neprozkoumal. Do Německa se dostaneš automaticky po dokončení cesty kanály.

Krém na opalování ve hře Larry II se nachází v jednom z regálů v samoobsluze, kterou najdeš v pravé horní části úvodního města. Krém můžete sebrat i u holiče na zaoceánké lodi.

Z dalšího dopisu od hráče M. z Písku citujeme: „Ve hře CASTLE MASTER se nedá vejít do čarodějovy chatrče ani s rozeběhem, normální chůzí či plazením. Co vy na to ?"

Naše odpověď: „Po dlouhém rozvažování a vzpomínání na všechny fígle použité v této hře zkus vejít dveřmi!"

Jan Hlaváček by v našem časopisu uvítal návod na hru Myth od firmy System 3. Již před časem jsme uvažovali o jeho vydání, avšak rozhodli jsme se počkat, až System 3 po 12 měsících propagační kampaně vydá MYTH i na PC, ST a na Amigu.

V jednom z předešlých Excaliburů jsme (my ANDREW - pozn. redakce) otiskli dotaz týkající se hry DIZZY 3 od firmy Code Masters. Zeptali jsme se, na co je třeba použít kus lana nacházející se na samém počátku hry. Přišlo nám STRAŠNĚ mnoho odpovědí. Je to jednoduché: lano zavře zobák krokodýlovi!!!

Přišlo nám mnoho připomínek týkajících se Pařanské balady. Někdo chválí, někdo haní. Jde mi z toho hlava kolem, takže joystick do ruky a odcházím PAŘIT. (ANDREW)

Redakce Excaliburu si neví (!) rady ve hře Suspicious Cargo firmy Gremlin. Ani po totálním nasazení všech sil se nám nepodařilo zjistit, jak oživit androidku v cizím korábu, který ztroskotal na opuštěném asteroidu. Dalším problémem je Last Ninja III. V „ohnivé" úrovni prostě nemůžeme přijít na to, u kterého kotle se dá odlít klíč od výchozí brány.

Karel Novotný nám právem vyčetl, že jsme nedodrželi slib a neotiskli jsme řešení hry SIM EARTH. Připadla nám však natolik složitá, že jsme se do ní raději nepouštěli. Prosíme tedy zkušené PC-čkáře, zdalipak by se někdo z nich nepokusil poslat nám podrobný návod.

Jeden z kritiků nám ve svém dopisu připomněl, že slovo polského původu Nosferat se neskloňuje. Avšak hra, na kterou jsme otiskli mapu v jednom z předešlých Excaliburů, se skutečně jmenuje Nosferatu the Vampire a s tím se přeci nedá nic dělat. Za ostatní gramatické (některé však i sporné) chyby se samozřejmě omlouváme.

Na konec ještě poslední prosba. Nezahlcujte nás již prosím radami na hru Prince of Persia. Dopisů uvádějících řadu pomůcek pro tuto hru je již v redakci hotová záplava. Pošlete nám raději návody a tipy na jiné PC programy, každá rada dobrá.

Vaše redakce

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

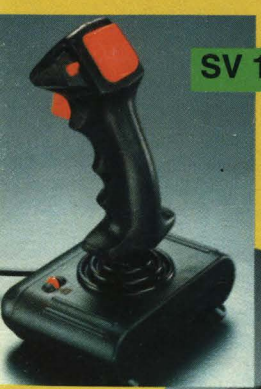
Commodore

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ.....4.840,-Kčs
FLOPPY 1541 II.....5.140,-Kčs
DATARECORDER 1530.....840,-Kčs
MYŠ PRO C 64.....715,-Kčs
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET.....6.735,-Kčs
TISKÁRNA MPS 1230.....6.980,-Kčs

AMIGA 500.....15.470,-Kčs
AMIGA 500 PLUS.....17.230,-Kčs
AMIGA 600.....18.470,-Kčs
AMIGA 600 HD.....24.850,-Kčs
FLOPPY PRO AMIGU.....2.990,-Kčs
TV MODULÁTOR A 520.....980,-Kčs
MONITOR A 1084S COLOR STEREO.....10.780,-Kčs

Dodáváme celý výrobní program firmy Commodore včetně nové řady

PC profi-line
(100% kompatibilita s IBM)


SV 122 II Quickjoy

SV 123 III Supercharger

Nejširší výběr joystiků v ČSFR:
(pro všechny druhy počítačů)

SV 119 Junior.....149,-
SV 122 II Quickjoy.....209,-
SV 123 III Supercharger.....319,-
SV 125 V Superboard.....589,-
SV 133 Megastar.....749,-
SV 201 M5 pro IBM PC.....619,-
SV 202 M6 analog pro XT/AT.....479,-

Celkem dodáváme 20 typů.

SV 125 V Superboard

SV 133 Megastar

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel: (02) 220645

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080
fax: (02) 4018080

INFORMACE:
Biskupcova 39
130 00 Praha 3
tel: (02) 893132
fax: (02) 893132

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066